感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



特别鸣谢
敖厂长
佛爷
陆尼卡
刘屿
青蛙河边跳
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
柴可

方形仙人球
于善洋
本·拉风
Katana


Nisekoi
ANIME NEW TYPE

电子游戏软件



Game Software

九四年合订本

电子游戏软件

九四年合订本

电子游戏软件

TV Game Software

1994·7

第2期




GAME集中营
4
94
电子游戏软件

SUPER Famicom®





姉のユリを人質にとり、タクマを利用したのであった・・・



幽遊白書2
—格闘の章—

幽遊白書2

● 日文名稱／幽遊白書2

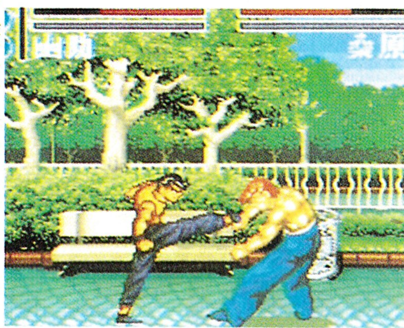


游戏类型：ACT　制作：NAMCO
机　　种：SFC　容量：16M

這次以格鬥遊戲模式大顯身手！



前作受歡迎的熱潮尙未降低之時，遊戲軟體廠商又即將推出『幽遊白書』的續篇，而這續篇的遊戲模式及內容系統，完全和前作明顯地不相同，其原因就可從遊戲的戰鬥畫面中看出，是採用動作格鬥類型模式來製作，其中遊戲的故事劇情跟前作一樣是以「暗黑武術會」爲主，而登場的人物角色也是非常繁多，至於每個角色的格鬥必殺技更是花樣百出且極具迫力的視覺效果。



↑此爲遊戲開發中的畫面，人物造形製作得很精緻美麗。

★遊戲故事模式★







↑遊戲開始前會有一段人物的會話模式。

→首先幽助必須桑原進行對決。





↑打倒桑原後，靈力技「靈丸」便會覺醒。





在故事模式中戰鬥使必殺技覺醒！

靈丸

←相當有名氣的靈力技靈丸，運用手指發出氣彈，是幽助得意的技巧。

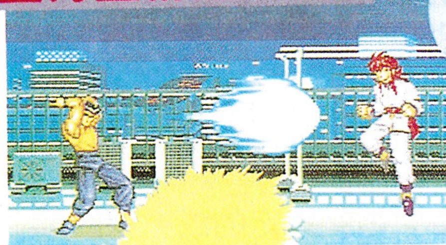
靈光彈

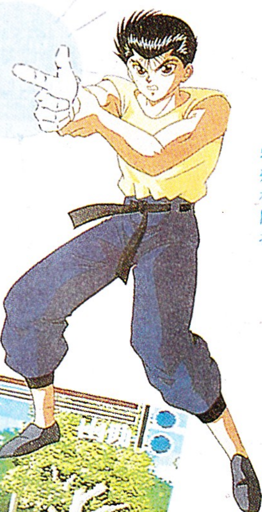
←能連續打出氣彈的靈力技。

超靈丸

↑比靈丸威力更超越的超級靈丸，每射出一發就可讓對方無招架之力。

靈力盡情燃燒吧！



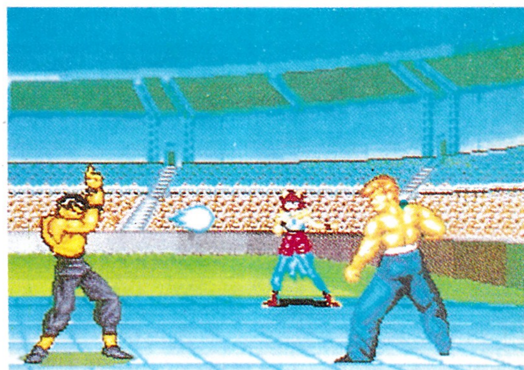


→除了必殺技之外，也有各式各樣特殊格鬥技。



● 体 術 ●

最後一擊！



↑靈丸發功的瞬間動作。

勝的人是！

看 招！



↑超靈丸的威力果然不同凡響。

終於有試版到手!!

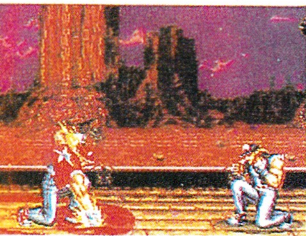
餓狼伝説 SPECIAL

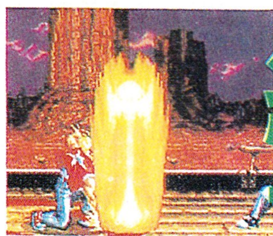
SFC　TAKARA　價格未定　預定夏天推出　ACT　32M　—

15名戰士們終於登場

感覺很好 這個便是SPECIAL

「餓狼傳說SPECIAL」終於現出它的真面目了。現時由於仍在開發中，不能肯定的說，但的確令人感到效果很好。前作的很多不滿到得到消除，SPECIAL版的特色亦很突出。今次我們會以和前作的變更點，看看「餓狼SPECIAL」的面貌。



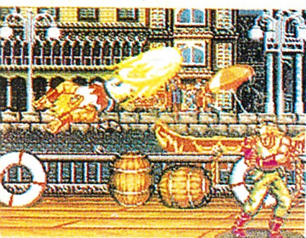


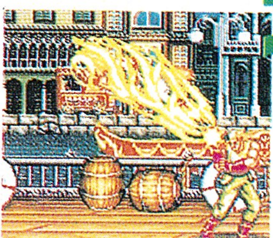




「餓狼傳說SPECIAL」，是在街機中大受歡迎的格鬥遊戲。前作的「餓狼傳說2」在去年曾移植至SFC，相信有不少仍記得那熱潮。「SPECIAL」版的移植發表雖是在今年1月，但它順利的開發　相信已可從這裏的照片中知道。

街機版中的「SPECIAL」，是先保留了「2」代中受好評的跳段攻擊，回避攻擊及超必殺技等。再加入了新的連續技系統來登場。是一個受到格鬥迷熱烈支持的遊戲。而SFC版則似乎會以將這街機版忠實移植為目標，大家期待吧。









看了也白看　　不看白不看

当代/下一代主机及配套设备



SEGA 掌机 GAME GEAR(GG)



国外游戏机种多如过江之鲫，我们则陋如村夫野妇。你买不起，我们也买不起。但幸好可以花 4.50 元买本《GAME 集中营》过过眼瘾……



任天堂的十六位主机 SUPER FAMICOM(SFC)，超级任天堂。

SEGA 对应 MD 主机的"32X"提升卡，可以用它在 MD 上执行 32 位(M-bit)节目。



SFC 对应的碟磁机系统和 CD-ROM 系统。

MD Ⅱ 代主机及配套的 MEGA CD Ⅱ 型。



SEGA 的次世元主机 SEGA SATURN(SS)







《电子游戏软件》杂志敬赠




戦士
FIRE



松下公司出品的 3DO32 位主机“REAL”

任天堂 手掌机 GAME BOY(GB)





NEC 最新的
CD 一体机
DUO－RX



当代/下一代主机及配套系统

SONY 公司
的次世元 32 位主
机 PLAY STATION(PS)

NEC 的次世元 32 位主机 FX。







NEC 的掌机
(PC－E)·GT











破魔法紋

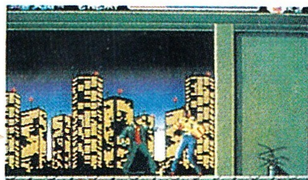
●日文名稱／破魔法紋



游戏类型：ACT　　制作：NEC AVENUE
机　　种：PC－E　CD－ROM

受歡迎的插畫家末彌純所擔當的動作遊戲

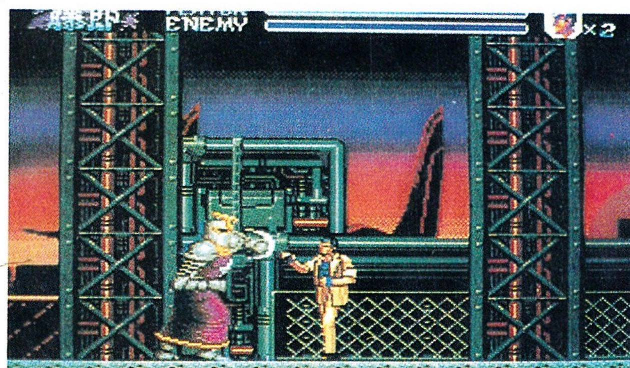
本遊戲是屬於隨著故事展開，並使用不同角色來進行的動作遊戲，而且整個遊戲的動畫視覺畫面完全是由日本名插畫家末彌純一手描繪，而主角分別是矢來藤郎及篠懸誓史郎2位。



↑誓史郎的舞台由新宿的大廈街展開。



↑由名插畫家描繪的視覺動畫面果然不同凡響。



特個性的頭目角色等待著你。

選擇不同的主角展開不同的劇情！

在進行遊戲時，必須先選擇兩個主角其中之一，只要任何一方主角進行遊戲，而故事劇情內容也隨之相異，其中在每個舞台中也會出現有關故事劇情的伙伴角色，至於整個遊戲的結局，當然也隨選擇主角的不同而有變化。

主人公 矢来藤郎

(声：田中秀幸)



↑接受困難的委託任務展開冒險。

主人公 篠懸誓四郎

(声：塩沢兼人)



↑他是位生物學教授，專研究一些奇怪的東西。

選擇藤郎的情況



↑選擇藤郎進行遊戲時，會出現瑪麗亞這位美女。



↑舞台轉移到歐洲地區，會再次與瑪麗亞相會。



←爲徹底鏟除邪惡騎士團，於是傳授親人武術格鬥技及武器的使用準備應戰。

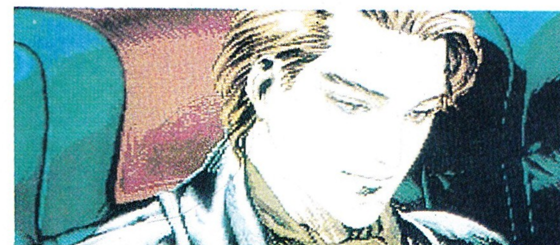
選擇誓四郎的情況



↑你們猜猜看，我是男的還是女的。



↑不同的主角上場，使有不同的故事劇情。



←他所研究完成的「薩馬耶魯的心臟」寶石，到底是怎麼樣的東西呢？

電子游戲軟件

GAME集中营

七龙珠 Z 外传

94 · 3

太空战士 VI

电子游戏节目十年



梦幻模拟战

光明与黑暗

恐怖惊魂夜

幽游白书 II

轩辕剑 II

游戏新闻眼

长空斗士

超世纪大劫争

海外采风

邮发代号/82— 648统一刊号/CN11—3505/TP 订价/4.50元



SAMURAI SHODOWN


十二勇士

邮发代号/82－648 统一刊号/CN11－3505/TP 订价/4.50元

电子游戏软件

一九九四年合订本



电子游戏软件杂志社监印



出 版 说 明

一九九四年为《电子游戏软件》创始年。当时为双月刊，九四年五月出版第一期。全年本应出版四期。但十二月增出一期，故总计五期。陈年旧作，不免幼稚，本不欲示人。部分读者爱屋及乌，希望一睹杂志呀呀学语时态。杂志创刊时发行极少，极难搜寻。此次重印，以满足部分铁杆读者的收藏欲望。杂志出刊两年后重印，实属罕见，对购买这本书的读者致十二万分的谢意。

(一)五期封面悉数保留，内文彩页有几页见诸《'九四典藏本》，为了降低成本，合订本没有收录。

(二)原广告全部删除，凡缺页码者均为原广告。

(三)黑白内文有部分散见于《'九四典藏本》，为保持杂志原貌此次一并收录。

(四)本书非耐用品，请勿翻看五遍以上。

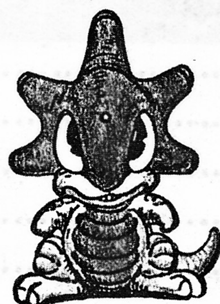


封面介绍

九四年最红的 RPG 游戏《太空战士Ⅵ》当年销量高达 360 万盘。这是女主角蒂娜的广告模特欧多莉，法国人，13 岁，身高 170CM，体重 54 公斤。由于欧多莉纯情、清秀的演出，该电视游戏广告大受欢迎，对《太空Ⅵ》的抢购狂潮起了推波助澜的作用。

发刊词

闖關族的家





创刊号·双月刊
编辑出版/《电子游戏软件》
杂志社
主编/熏风
付主编/丁展
美编/王跃
摄影/周志伟

刊号/CN11—3505·/TP
出版日期/1994年5月25日
印刷/北京1205工厂
发行/北京报刊发行局
社址/北京德外黄寺大街甲24号
《电子游戏软件》编辑部
邮编/100011
电话/(01)205.0093
定价/4.50元

電子游戲软件

天堂任鸟飞

世嘉世家

街机仔

PC游戏室

蓦然回首

秘技天地

游戏新闻眼

新卡快讯

创刊号目录

《电子游戏软件》
第二期要目

- 最新 16 人超级街霸 Ⅱ (ARC)
- 阿拉丁神灯(MD)
- 火枪英雄 (MD)
- 热血格斗传说 (FC)
- 乱马 1/2 (SFC)
- 暴力辛迪加 (PC—IBM)
- 电子游戏节目十年(二) 走向成熟·1987
- 两雄世纪大劫争(一) 软刀子割肉——任天堂老板山内溥谈话录
- 三国游戏纵横谈(续)
- 二手货市场
- 游戏新闻眼

游戏机种缩略语对照表

FC	任天堂 8 位游戏机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉
PC-E	NEC 家用游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
ARC	街机
PC-IBM	家用电脑
NEO·GEO	SNK 家用游戏机

三国志 Ⅱ

——霸王的大陆



天下大势，分久必合，合久必分。

东汉末年，政治腐败，群雄纷起。称王称霸的斗争，风起云涌，波澜壮阔，于此乱世之中，手提三尺宝剑，崛起于天下一隅，发号施令，四处征战，逐鹿中原，扫灭群雄，一统中国。显尽男儿本身，英雄气概，重现霸王至尊无上的风范。这就是任天堂游戏《三国志Ⅱ．霸王的大陆》所表现的。在这里，你将一展雄才大略，实现生平的宏伟抱负。

一 前 言

近年来历史战略游戏，深受玩家的欢迎，NAMCO制作的“三国志Ⅱ——霸王的大陆”就是其中的精品之一。在画面效果上，它是不如SEGA和超任那么气势恢宏，但那独特的构思，趣味盎然神奇的小秘密，独具匠心。在任天堂众多仿真模拟游戏中不可多得，深值一玩。但因指令都是日文，让人伤透了脑筋。我和朋友们熟玩已久，颇有一番心得。甘愿分公之于众，以会天下的知音。



二　进入游戏

“三国志Ⅱ”的标题出现后，按一下“START”键，屏幕上会出现“1 PLAYER，2 PLAYER，连续”的字样。用上下键选择，“START”键确定。由于本卡玩起来历时较长，卡内有“CR 2032”型 3V Li—Mn 电池一节，可保证卡离机后保持 4—5 个月的记忆，便于游戏者随时存取。

选择“1 PLAYER”后，随之出现“LEVEL1.2.3”的选项，再以“START”确定，就出现了君主选择画面，君主共七个，每个名字后的“凸”字色块乘

劉備	凸×1	曹操	凸×2
孫策	凸×4	袁紹	凸×3
馬騰	凸×3	劉璋	凸×4
董卓	凸×2		

以数字，代表游戏开始时所占领的城市。这七名君主分别是：刘备、曹操、孙策、袁绍、马腾、刘璋、董卓。（注意，游戏者可根据自己的爱好加以选择，但要知道，君主的名字越靠后，其势力就越难发展。选董卓是最难进行游戏的。）

按 A 键，屏幕一方会显示所选君主的个人资料。选好君主后，就可进行游戏了。

三　键盘操作

A　键：进入指令，确定选项，确定指令。

B　键：取消上一个指令，在全局和作战地图中可用来观察将领情况。

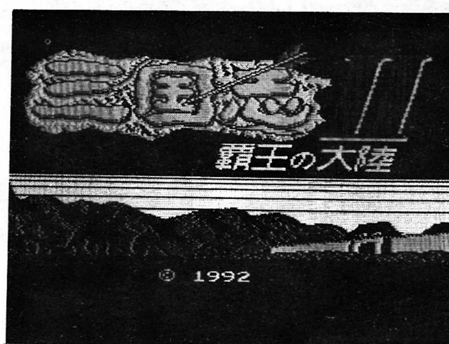
方向键：选择选项。

选择键：在全局图中查看道路通向。

开始键：进入新游戏或进入存盘。

城市状态

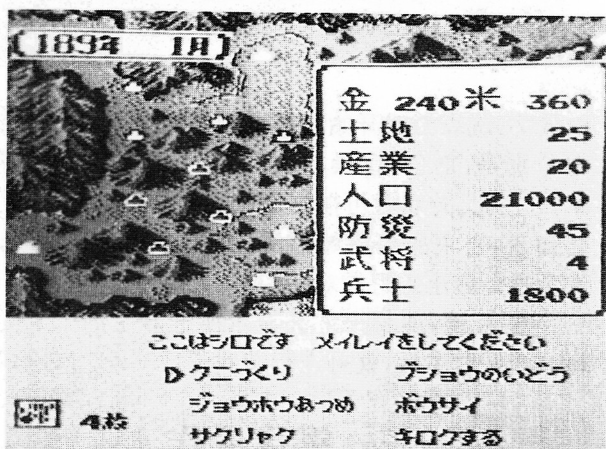




统治度：最高为100，低于40则易发生暴动，使城中金、米、人口及兵员减少，造成巨大损失。可以用开发土地、产业及发放钱、米赏赐百姓的方法提高统治度。

金：即金钱数，是进行许多指令的必备。

米：即粮草数，平时不消耗，在作战中尤为重要。



土地：最高可达到999，开发程度决定着每年四月收钱的多少。

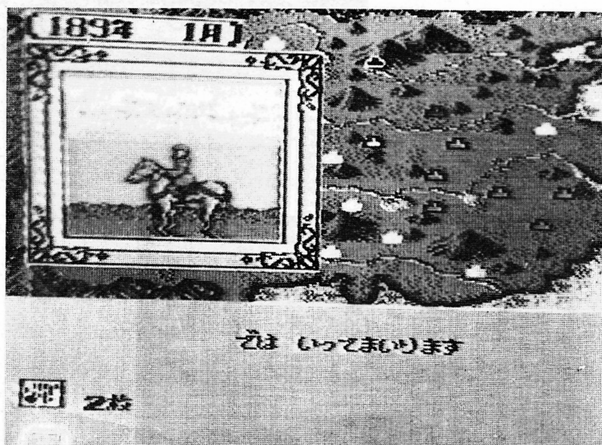
人口：一般在20000以上为好。对钱、米的收集都起着作用。

防灾：发生灾情时城市的预防作用，最高为99，防灾数越高，当每年可能发生的五、六月水灾，八、九月旱灾时，城市损失就越少。

武将数：一座城最多容纳10名武将。

游戏指令

游戏指令共有内政、军事、财务和后勤四类，分别以一幅小图表示。



〈一〉内政　内政指令共6个：治理、运兵、寻找、防灾、策略和存盘。

1 治理：分增加土地、增加产业和增加人口三项。选定后，再选执行治理的人，选智力高者，容易见效。

2 运兵：选定后，移动（地图上的）箭头指向目标城市。（必须有道路相通）空城和自己的城均可。然后选定要用调动的人。

3 寻找：应选一名德行值较高的人去找。有时会带回隐居在此城郊外的武将，来扩充自己的力量，有时会找到金、米或宝。

4 防灾：提高城市的防灾力。防灾力到99后，发生灾害不会对城市造成伤害了，但防灾力却会下降，必须及时用此指令补充防灾力，再选择智慧高的人去办理。

5 谋略：分结盟，离间和笼络三项。

①结盟：与其他君主缔结互不侵犯条约。选择此令后出现的日文是所有其他君主的名字。选用此令要用智慧较高的人去执行，这是避免腹背受敌或争取时间休养生息的办法。一旦同盟成立，在君主名字的后面会出现一个数字，这是盟约有效的月数，最多为12个月。

②离间：降低敌城中某个将领的忠诚度。选此令后，移动箭头任意指向敌方某城（不受道路限制），选择将要离间的敌方将领，然后再选用已方一名智慧高的将领去执行。

③笼络：拉拢劝降敌方忠诚度不高的将领，方法与“离间”相似。

这三个命令如果成功，则已方将领带着笑脸回来汇报，反之，哭丧着脸。

6 存盘：用来记住目前游戏进程，以便下次接着玩。

〈二〉军事　分出征、征兵、察看和任命太守四项。

1 出征：派兵攻打别人的城市。先移动箭头选择与自己城市有路相连的敌城或空城，再选择已方出城的将领，要带的钱粮，（粮草一定要多带，否则无粮则不战自败。）最后选己方主帅。（如何作战，见“战争须知”中的“作战过程”。）

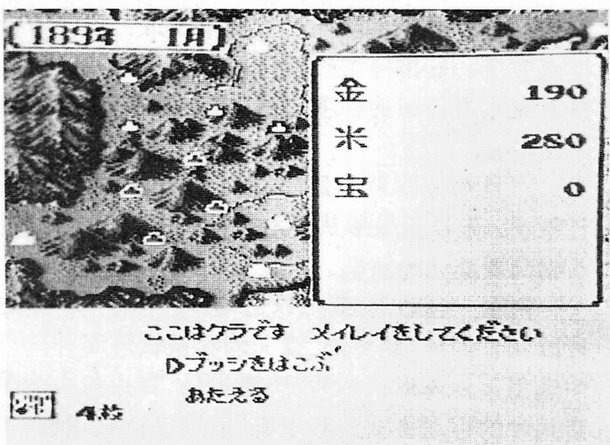
2 征兵：补充兵士的损耗。每征100名士兵，要20元钱。征好后，用上下键选择武将，左右键调节兵数。

3 察看：选此令后，将箭头移到别人的城，用A



键察看城市情况，用上下键察看对方武将情况，B键退出。

4 任命太守：更换本城太守。一般以德行高者居之（不费令的枚数）。



（三）财务　分运输和赏赐两项。

1 运输：调动钱、米和宝到别的城。（方法与“运兵”相同。）

2 赏赐：分赏将领和赏市民两种。赏将领以钱和宝，提高其忠诚度；赏市民以钱和米，提高统治度。要想将领忠诚度上升得快，君主的德行值要高（90 以上），要想统治度升得快，太守的德行值也要高。

（四）后勤　分武库、学习、治伤和经商四项，各以一幅小画表示。（小城只有三项或更少），它们都在一座城中执行，每执行一项费一枚命令。

1 武库：分剑、枪、刀和防具四类，价格高低不一，越贵越好。

①剑：短剑、长剑、破斩剑、大剑。

②枪：矛、双戟、单钩枪、战斧、双钩枪、方天画戟。

③刀：飞刀、眉尖刀、三尖刀、钩镰刀、偃月刀、凤嘴刀。

④防具：纶巾、兜、护手、硬皮、鹤氅、甲胄。



2 学习：增长将领的智慧。通过学习，将领们的智慧都可达到 80 以上。

3 治伤：恢复伤员的体力。将领受了伤，通过治伤恢复体力。

4 经商：分经营米和宝物两种。能买米也能卖米，每个城市的米价不一样，可别吃亏。宝只能卖，一个值 1000 元。

武将资料

姓名：（日文）

水平：共 8 级，随经验值的提高而增长。军队的战斗力也相应提高。经验值为 0 时，水平为 1，以后，经验在 20、40、70、100、150、200、300 时，水平各长一级。

军种：该将所率士兵的军种，分山军、水军和平军（平原军）三种。三军在作战时各有优劣，在相应地形消耗机动点不同。一名将领最多能带 1000 名士兵。

体：即体力值，受伤则下降，为 0 则死。

武：即武力值，数值在 90 以下的可随水平级上升而增长。最多可达 90 或 91。

知：即智慧度，智慧越高，则作战时能使用的



计策就越多，成功率也越高。智慧度低于 80 的，可通过学习来提高，最高可达 90。

德：即德行值，亦即领袖魅力。君主的德行值一般应在 90 以上，如果太低，则部下不易忠心。容易被敌国使反间计笼络走人才。

忠：即忠诚度。在 90 以上最好，不会叛变。如果低于 75，则在作战时有通敌叛逃的危险。平时可以通过赏赐的办法提高其忠诚度。

经：即经验值。只能通过作战来提高。对武将水平、武力、计策的数目，使计的成功率以及避免中计率起很大作用。

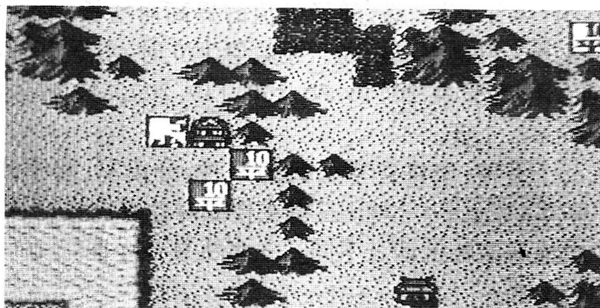
兵器：目前所使的武器。为将官所独有，以后可在城中花钱购买较好的。装备是否精良，主要在单挑中起作用。

防具：同兵器。

战争须知

〈一〉出征　当选定并执行军事指令中的“出征”后，画面将转入战斗画面。中原地图变成了某城郊的地图。其中，以红、白小方块分别代表双方的军队。红色是敌方，白色是我方。方块上带有小花的是主帅，是全军的中心，主帅一败，其余人自动败阵。

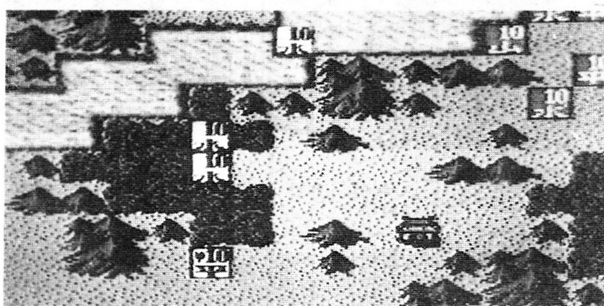
在战斗画面的右上角显示有“××日、机××、金××、米×××”。其中，“机××”(机动点)是每天能干事情的总数值。每干一件事，所耗机动





点数量不一。当机动点耗光或所剩不足以再干一件事时，就要选用“结束”指令了。“机××”的多少和己方的兵士数多少有关。

战斗力共有“行军”、“计策”、“撤兵”、“进攻”





和“结束(当天指令)”等五个。

现在，两军都摊开了阵势，但还没接触。要用“行军”指令操纵部队向对方城市推进。不同的机动点数目。安排停当后，可以把箭头移到敌将处，按 B 键察看该将的各项数据。知已知彼，才能百战不殆！

一旦双方军队相距不过五步时，就可以使用计策了。先根据地形从十六条计策中选计，再把箭头指向要施计的敌军。

两军一旦贴上，就可以用“进攻”指令了。这时可以从长蛇阵、鹤翼阵、锋矢阵和铁钺阵四种阵形中选用某种阵形。然后，选择步兵、骑兵和弓箭手诸兵种的运动方式。其中有“前进、后退、待机、包围”等四种。包围是用来生擒敌将的。在两军厮杀时，如想改变部队的进攻方式，如从“前进”改为“后退”或“待机”，就用 A 键中断战斗，用方向键改变。此外已方将领还多出一种方式——“战术”。共困缚、挑战、强弩、士气向上、火矢和爆炎等六种。

当双方将领由于挑战，或向前冲杀时碰到了一起，画面就会从战阵对垒场转成了两将决斗的单挑场面。单挑场面共有轻击、重击、劝降、逃跑、投降、查看和死战等七项。要根据具体情况加以选用。

战斗的基本过程就是这样，具体情况具体分析。作战有时难免失利，这时只好撤兵。如果用主帅下令，则所有将领全部撤回。选用此指令后，将

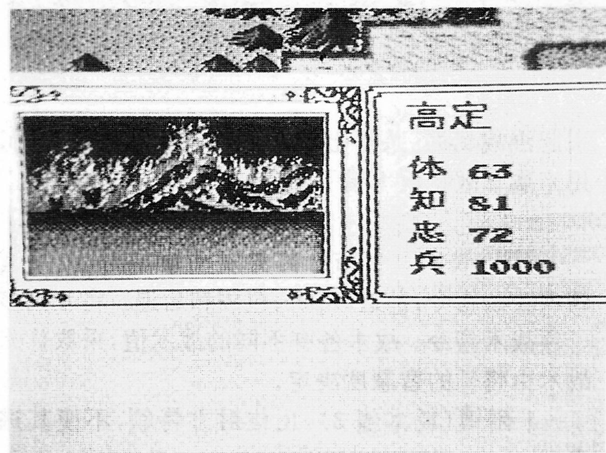


出现所能撤的城市的名字,后边数字是城市中有几员我军将领。选定城市,再选,由谁撤入该城。回来好好整修,以便再战。

作战的基本过程就是这样。"用兵之妙,存乎一心。"战局千变万化,具体问题具体分析。下面将具体介绍"计策""阵形""战术"和"单挑"指令。

〈二〉计策　共16条,根据智慧度的高低来决定多少。经常使计可使将领掌握新的计策。

1 火计:(耗机动点6点)。适用于平原,树林中(指敌军所处地形,以下皆同)。杀伤敌人士兵。将领智慧度要达80—85。



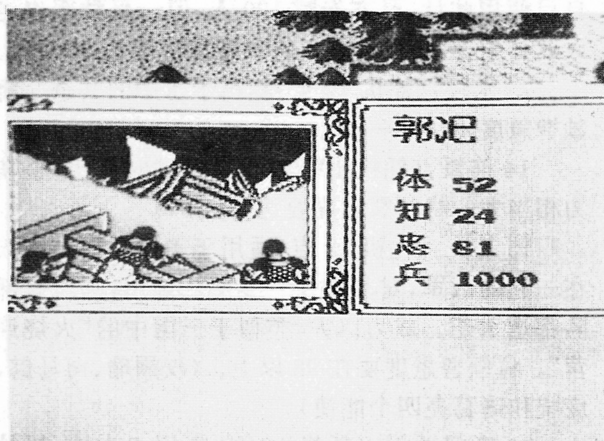
2 陷井:(耗机5点)适用于山地、树林中,降低敌将体力。将领智慧度要达80—85。

3 虚兵:(耗机6点)适用于山地、树林中,减缓敌军行军速度。将领智慧度要达80—85。

4 要击:(耗机6点)适用于山地、树林。伏击对方人马。但武力值低的文官使此计效果不佳。将领智慧度要达80—85。

5 乱水:(耗机7点)适用于水中,杀伤对方人马。将领智慧度要达80—85。

6 火箭:(耗机8点)只适用于敌军主帅,烧毁敌粮草,使敌无粮自败。将领智慧度要达80—85。



7 伪击转杀:(耗机8点)我军需紧贴敌方主城时使用,杀伤敌人守城的人马。将领智慧度要达80—85。

8 共杀:(耗机8点)在山地和树林中,敌军两支以上部队靠在一起时,只要对其中一支部队施计,与之接触的敌军也均被杀伤。威力很大。将领智慧度要达80—85。

9 笼络:(耗机10点)敌方将领忠诚度低于70,就有可能成功,可多试几次,成功后,敌方这支部队倒戈,归我方统率,但可惜忠诚度并不高,有可能再被敌方笼络回去,要小心。将领智慧度要达85—90。

10 落石:(耗机10点)。我军在山地,敌军紧靠我军或我军守城城下时使用,杀伤敌士兵,降低敌将体力。将领智慧度要达85—90。



11 连环:(耗机 10 点)当几支敌军在水中挨在一起时,对其中一支部队施用,而与其相邻的所有敌军全部动弹不得。但无杀伤力。将领智慧度要达 90—97。

12 十面埋伏:(耗机 10 点)在大片树林中,对自己使用此计,己方先减 100 人,但一旦敌军也进入此林中,则伤亡惨重。将领智慧度要达 90—97。

13 水攻:(耗机 12 点)相当于水中的共杀。将领智慧度要达 90—97。

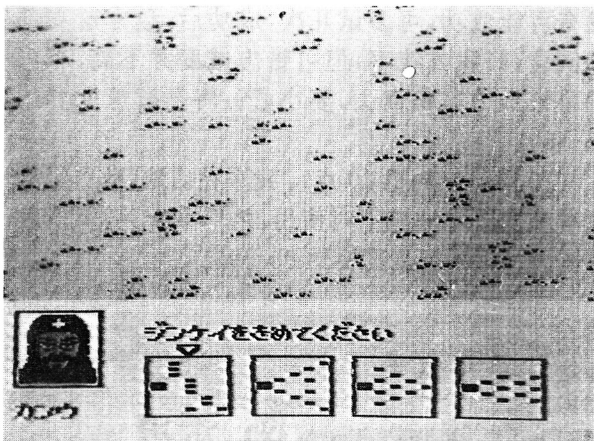
14 连弩:(耗机 10 点)我军守城时使用,杀伤力相当大。将领智慧度要达 90—97。

15 劫火:(耗机 12 点)适用于平原和树林中挨在一起的敌军,对其中任一支部队施用,则所有部队都遭杀伤。威力巨大,类似于三国中的“火烧连营”。将领智慧度要在 98 以上。(仅周瑜、司马懿、庞统和诸葛亮四个能使)

16 奇门遁甲:(耗机 10 点)适用于山地、树林和平原。一施此计,敌军则困在原地不能动弹,每日减少 100 名士兵。仅诸葛亮一人会使。

计策一旦成功,我方将领会露出笑脸;不成功,就紧锁双眉。反之,对方对我军施计,我军防守住了,将领会笑逐颜开;若中了敌计,死伤了人,就拉长了脸。

〈三〉阵形　阵形共有长蛇阵、鹤翼阵、锋矢阵和铁钺阵四种。在布阵时要注意手下步兵,骑兵和



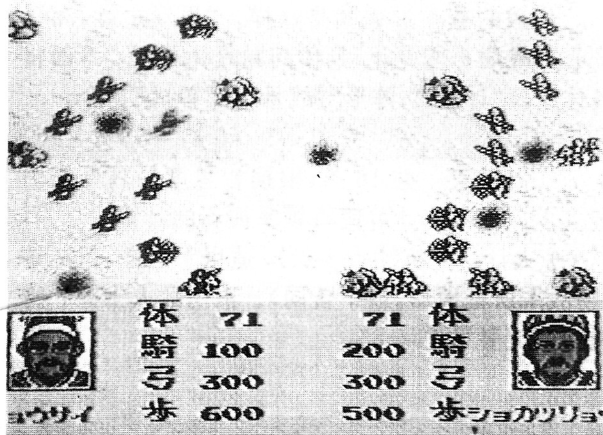
弓箭手的合理运用。将领的水平级越高,则骑兵和弓箭手占的比例就越高。不同战斗力、水平级的将领选择什么样的阵形对达到什么样的目的是至关重要的。选错阵形有可能全军覆没。

1 长蛇阵:骑兵布于一翼,另一翼采取守势。攻城战中,若骑兵有百人左右,用此阵可减少骑兵伤亡,较有利。阵战中,若骑兵在三四百左右,用此阵则使骑兵一气冲到对方将领跟前,包抄擒杀,常常还未进行激烈战斗,就击毙敌将,夺取胜利。

2 鹤翼阵:两翼骑兵锐进。中央弓、步兵取守势。攻城战中,若骑兵在 200 人以上,多用此阵,两翼突杀,效果最佳。阵战中,此阵集攻防于一体,既能杀伤敌人有生力量,也给敌将以极大威胁。

3 锋矢阵:骑兵中央突进,诸兵种成扇形跟进。此阵有很大气魄,骑兵奋勇冲锋,但伤亡也不小。如在敌军数量较少时,可用以快速冲锋,擒拿敌将。

4 铁钺阵:骑兵冲锋在前,弓兵跟进,步兵压阵,能较好保护将领,诸兵种互调好,但大多容易



引起混战场面,杀得七零八落。在敌军数量少时,用来擒拿敌将就不错了。

〈四〉战术　当布好阵势发动攻击时,士兵有四项攻击指令:前进、待机、包围和后退。将领则多一项战术指令。战术各有不同的战术值,采取什么战术由将领的智慧度决定。

1 困缚(耗术值 3):止住对方将领,不使其逃走。

2 挑战(耗术值 5):向敌将发出一对一的邀战。

3 强弩(耗术值 7):使弓箭手的弓箭射程提高一半。

4 士气向上(耗术值 8):使步、骑兵的杀伤力



提高一半。

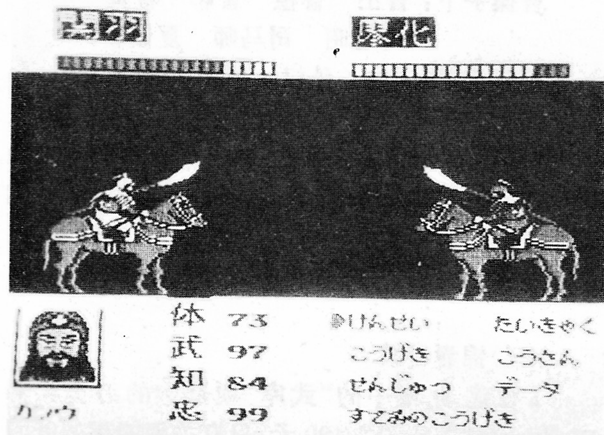
5 火矢(耗术值 10):使弓箭手杀伤力提高一半。

6 爆炎(耗术值 12):类似手雷的不可思议物，由将领掷出，在其爆炸范围内敌军基本被消灭。(智慧度在 93 以上的人才能使。)

〈五〉单挑　在战斗中，如果挑战成功，或两将相遇，将出现单挑画面显示将领姓名和血格，单挑的指令共七条。

1 轻击:威力小，但每次都能成功。

2 重击:威力大，但有时会打空。



3 劝降:分解斗和劝降两种。解斗是劝说对方退出单挑，撤兵后退。劝降要用 100 金拉拢。成功与否取决于我方将领的体力、智慧和德行等情况。

4 逃跑:打不过时拔马就跑。要跑早跑，因为逃跑会减体力值。

5 投降:可耻之举。但有时为了保命，只有如此，过后再想办法拉拢过来。

6 查看:查看双方武力、体力及装备等情况。

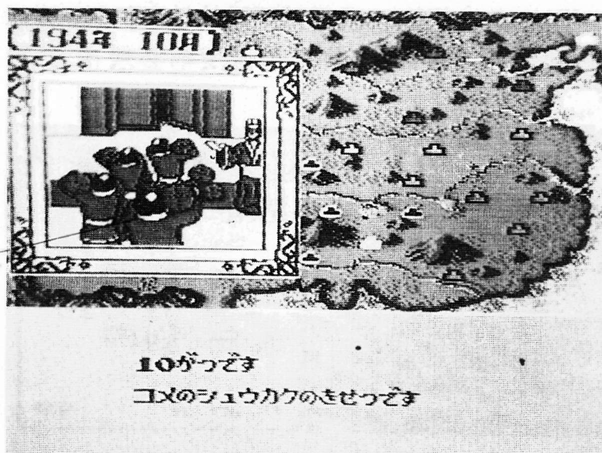
7 死战:威力极大，但很不容易成功，而且每次打完自己的体力都会下降，一定要慎用，不到万不得已，不能使。

实战攻略

〈一〉游戏过程

游戏开始后，画面上会出现一幅中原地图，图上的不同颜色的“凸”字块代表不同君主占领的城市。其中白色“凸”块表示无君主的空城。游戏者的任务就是用自己所选的君主去打败其他君主，最后占领所有三十一座城，统一中原。

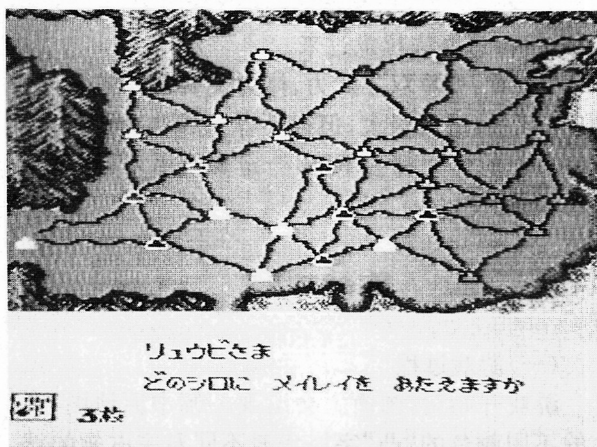
屏幕左上角有“189 年 1 月”的字样，这是目前的时间，随着游戏的进行，向后推移。地图下方指令栏中会时常出现“××军，战略中”的汉字，这是



游戏机在操纵其他君主发布命令。

轮到游戏者操纵的君主发令时，指令栏会有一行日文，意为“××军战略”，这个月你可发布 X 个命令，每发一个命令，X 就减少 1，X 变为 0 时，就轮到其他君主发令了。占的城市越多，X 就越大，最多到 13。按一下 A 键，会出现“××殿下，请选择下令的城市”的日文字样。此时，地图中有一个小白箭头，指着游戏者的君主所在的城。游戏者此时若按选择键，会出现城市交通图，城与城之间有道路相连。要注意，在以后出兵、调粮、运兵时，只能顺着道路走，若城与城之间无路，就要绕道而行了。再按选择键恢复原状。

移动小箭头指着属于自己的要发布命令的城市后，再按 A 键，屏幕左方会出现城市状态表。屏



幕下方指令栏中会出现四幅小图画，分别代表内政、军事、财务和后勤四种指令。你可以用它们发号施令，攻城掠地，一展自己的政治、军事才能，实现生平的宏伟抱负。

经过一番苦心经营，当占领所有城市后，根据不同的统一程度，出现三种不同的结束画面。要想达到最高等级，每个将领忠诚度都必须在 90 以



上，每个城市的土地、产业、人口应分别在 200、200、25000 以上，统治度都是 100。这样才是比较理想的。希望诸位玩友最终能登上“中原的霸主”的宝座。

〈二〉攻略常识

1 有时在轮到你行使指令时，你手下智慧度最高的将领会露脸出来说一段话，这是告诉你，你手下有的将领受了敌人的离间，忠诚度下降了，或是被别人收买走了，希望你查看一下。

2 有时轮到你行使指令时，会出现一行文字，这是告诉你，你手下有将领病死了。

3 有时在别的君主战略时，会有其将领露出脸来说话，送上若干粮米，这是想与你结盟，即几个月内不能进行战事。你可以答应也可以拒绝。

4 有时会出现别的君主互相攻击的情况。(也可能攻击你)，他们的战斗结果会有显示的，这时可是个捡便宜的好机会。因为战胜的一方往往会捉走几名败方的将领。这些人本领不差，可忠诚度低。你只需用“笼络”的指令，就可以把他们劝过来。再赏赐一番，就会成为你的得力人才。

5 有时在你行使指令前会出现三行日文，并伴随一个新面孔出现，那是有将领自动向你报到，并随即出现。

6 当寻到人才时，将领头像会出现，如果出现两行日文，表示他愿意应召，成为你的部下；如果出现三行日文则表示他不愿应召，一般这样的将领能力较高，你可以下个月再试，有时会告诉你需花多少钱才能使其成为部下，如果钱不够，就行不通。

7 有一些将领是自己出来的，不需要寻找。他们是：

马腾手下：马超　193 年　马岱　194 年
刘备手下：关平　198 年　刘封　199 年
张苞　203 年　关兴　204 年
关索　205 年　诸葛瞻 210 年
曹操手下：曹丕　曹植　曹彰　曹真
司马昭　司马师　夏候霸
孙策手下：周瑜　孙权　孙翊　诸葛恪
其他君主手下没有主动出来报到的。

8 有些将领只忠于某些君主，如曹操访不出徐庶，刘备访不出许褚、司马懿、典韦。即使最后他们出来了，也是你访了 10 次以上的结果，费时费力。不如让别人去访，然后你再捉过来就是了。

〈三〉锦囊秘技

1 在建 业城中的“武库”项目中的刀类兵器中，有一杆“关王刀”，400 元，只有关羽能买。此刀威力无穷。

2 在涪陵城中的“武库”项目中的枪类兵器中，有一杆“蛇矛”，400 元，当然是张飞的专利了。

3 在城郊作战画面中，往往除了你要攻打的主城外，画面上还有些小城，最多三座，这些小城有的可以进去治伤，有的可以钱米互换，有的可以买

兵刃。敌我双方都可以使用。

4 在永昌城郊外有所小城中，“防具”一项里有件“圣者的衣”，350 元，这肯定是为诸 葛亮预备的。不过，其他智慧度在 90 以上和德行值在 90 以上的人也可以使。

5 在凉州城外一所小城中，“枪”的一项中有且仅有一杆“狼牙枪”350 元，凡是武力值在 90 以上的，都可以换。

6 杀死君主会得到特殊的兵器作奖赏：

杀刘备：得一件“龙鳞铠”。杀马腾：得一柄“青釭剑”。

杀曹操：得一柄“倚天剑”。

杀刘璋、孙策(权)、袁绍：得一把“龙牙刀”。

杀董卓：得一柄“七星宝剑”。

不过，这些东西不是那么容易得到的，必须要一对一与君主决战才行，而且还要运气好。最好挑战前，该君主体力值没有下降。

7 不费令换兵刃法。在正式游戏中，每为一个将领换一个兵刃或防具都要费去一枚令。有时，在令不够用的情况下是很令人恼火的。其实，只要派兵带上足够的钱去攻打城郊小城中有好兵刃的城就可以了。在城外的小城中把所有要换的都换完，也只不过才费了一枚“出兵”的令。待换完后，再撤回原城即可。

8 借路占空城法。有时有一座挺好的空城，你想去占据，可去那城的路被敌城挡住了。没关系，只要先佯攻敌城，再在开打之前撤兵，直接撤到空城即可。

9 儒将长计策法。智慧度在 90 以上的将领一出来开始都只有 12 个计。只有随着水平的上升，计策才会增加。最终成为合格的“智多星”。

10 伊籍变身法。190 年在荆州出现的伊籍是个特殊的人物。所有武将中，除了关羽，只有他能买关王刀，而且他有时还可能突然“变身”！“变身”后，体力值、武力值会变为 225，着实吓人。出兵打仗和治理城市都是一个得力的将领。有时，他的装备会有变化，会提着青龙偃月刀，披着龙鳞铠再现；有时会一分为二，出现两个一模一样的伊籍来。(另一个将重新在荆州被寻访出来)。使他“变身”的方法是，不给他一兵一卒，让他忠诚度在 80 多，然后把他一个人放在一座城市中，静静等待，一般在 200 年左右会“变身”了。当然，并不是百分之一百的灵验。

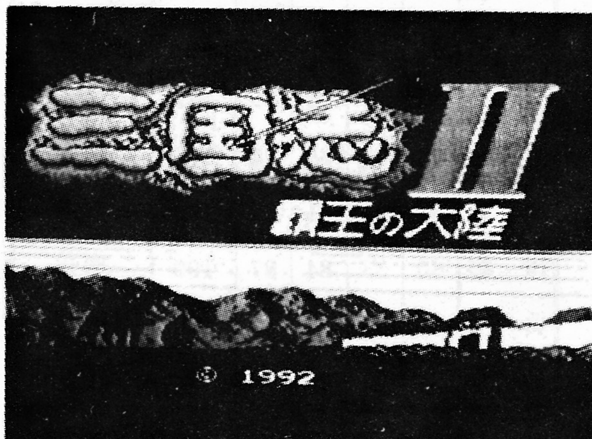
此外，还有一个特殊人物，是在永昌城的阿会喃，一些玩友发现此人也有“变身”的情况，但具体过程还不明了，留给大家研究。

“三国志 Ⅱ ”的基本攻略就是这些。其他诸如游戏手法，如何统一中原等，都要靠游戏者自己去琢磨了。所选君主不同，当然手法也不尽相同。

祝诸位玩友早日成为中原霸主！

武将档案

由于游戏中武将的姓名都是日文，使用“换太守”指令很麻烦。并且，日文中有些汉字写错了，如：“永晶”应为“永昌”；“荀彧”写成了“荀或”，“郭图”写成了“郭囚”等。这里将一些重要人物列成表格，根据数据可加以辨认。



姓名	体	武	知	德	时间	出现
刘备	78	71	65	99	189	并州
关羽	97	97	84	88	189	并州
张飞	99	98	20	35	189	并州
曹操	82	84	89	97	189	兖州
夏候惇	94	89	60	68	189	豫州
夏候渊	96	87	33	51	189	兖州
荀彧	59	34	96	74	189	兖州
贾诩	52	46	95	65	189	长安
孙策	90	95	61	90	189	江夏
太史慈	92	94	49	76	189	江夏
程普	80	60	68	89	189	扬州
黄盖	72	79	63	80	189	扬州
韩当	84	70	50	88	189	江夏
董卓	88	87	47	11	189	洛阳
吕布	99	99	17	10	189	洛阳
华雄	95	90	32	43	189	长安
李儒	53	44	92	40	189	洛阳
田丰	40	35	93	89	189	冀州
颜良	91	89	37	52	189	冀州
文丑	92	90	31	50	189	冀州
张任	90	84	74	90	189	汉中
法正	61	33	92	82	189	云南
严颜	85	86	66	86	189	汉中
雷同	91	82	66	86	189	成都
张松	38	19	90	59	189	涪陵
赵云	98	97	86	94	190	幽州
周仓	91	84	61	59	190	荆州
伊籍	60	33	84	87	190	荆州
典韦	97	96	26	39	190	豫州
甘宁	94	93	60	79	190	江夏

姓名	体	武	知	德	时间	出现
程昱	40	22	92	70	191	兖州
魏延	95	94	42	26	192	长沙
徐庶	73	74	96	80	192	荆州
董允	37	38	86	79	192	成都
徐晃	93	91	50	47	192	兖州
许褚	95	97	33	60	192	豫州
郭嘉	49	36	97	87	192	兖州
朱桓	88	84	70	69	192	江夏
周瑜	70	87	98	96	192	跟随孙策
黄忠	90	96	64	75	193	长沙
马超	97	97	52	76	193	跟随马腾
张辽	93	90	84	90	193	豫州
庞德	95	94	60	76	193	凉州
许攸	47	34	91	43	193	冀州
蒯越	59	41	84	58	193	新野
徐盛	83	74	55	70	193	江夏
朱然	90	77	40	60	193	扬州
鲁肃	40	39	95	93	193	扬州
华歆	63	27	85	80	193	扬州
马岱	90	88	63	52	194	跟随马腾
诸葛亮	71	62	99	95	194	荆州
张郃	83	89	43	56	194	冀州
司马懿	69	64	98	90	194	豫州
董袭	89	68	50	52	194	建业
诸葛瑾	54	48	94	94	194	扬州
蒯良	64	38	89	79	194	新野
杨修	60	50	93	82	196	洛阳
孟获	88	87	29	71	196	永昌
李严	87	82	75	81	197	成都
孙权	82	83	88	95	197	跟随孙策

姓　名	体	武	知	德	时间	出现
关　平	88	84	60	70	198	跟随刘备
庞　统	68	39	98	73	198	江夏
马　良	45	45	94	88	198	荆州
马　谡	76	80	89	74	198	衡阳
杨　仪	47	47	79	60	198	成都
刘　封	84	73	55	69	199	跟随刘备
刘　晔	42	37	91	83	199	豫州
郭　淮	80	85	73	69	199	洛阳
孙　翊	90	84	26	55	199	跟随孙策
吕　蒙	75	87	93	91	199	建业
蒋　琬	53	44	90	86	200	涪陵
曹　真	85	70	74	80	200	跟随曹操
孙　礼	88	87	58	60	200	豫州
王　双	90	89	13	38	200	洛阳
凌　统	90	86	53	62	200	扬州
陆　逊	65	77	97	83	200	扬州
曹　休	91	72	42	63	201	跟随曹操
费　祎	54	18	85	84	202	涪陵
张　苞	92	90	55	52	203	跟随刘备

姓　名	体	武	知	德	时间	出现
曹　彰	94	88	44	31	203	跟随曹操
曹　丕	80	77	79	88	203	跟随曹操
关　兴	92	88	68	66	204	跟随刘备
关　索	94	83	58	60	205	跟随刘备
曹　植	37	41	91	68	204	跟随曹操
邓　艾	89	87	90	68	207	长安
曹　熊	30	34	32	79	207	跟随曹操
钟　会	80	70	92	74	208	长安
司马师	84	85	89	80	208	跟随曹操
夏候霸	94	86	64	66	208	跟随曹操
司马昭	76	71	90	89	209	跟随曹操
姜　维	80	92	94	75	209	安定
曹　叡	73	79	84	60	210	跟随曹操
诸葛瞻	77	86	84	87	210	跟随刘备
诸葛恪	61	71	95	81	210	跟随孙权

* 孙策　204 年逝世
太史慈 212 年逝世
郭嘉　212 年逝世
吕布　208 年逝世
法正　209 年逝世

(上接第 32 页)
闪得过。而且即使手脚前端被打也没关系。

问:每个角色都很强,那情形会如何?

制作者:每个角色都强,那光靠秘技及高防御力便可获胜,而没有什么技巧可言,这样就使得游戏变得太没劲了!

CD 销售 No.1　《街霸二代》的音效

问:《街霸Ⅱ代》的哪些曲子是由 S 先生所作的呢?

制作者:大部分曲子是由一人所作的,这些曲子都是为了能配合多背景舞台的国家特色所制作的。

问:《街霸Ⅱ代》快丧命时,曲子会变快,这是加快音乐的拍子所致吗?

制作者:不是,本只想一个舞台制作一首曲子即可,而快丧命时只要加快音乐的拍子。没想到最后还是分别为各种状况付出不同的曲子了。数量也增加了一倍。

制作者:以达尔锡为舞台的曲子,它真让人感到变幻莫测。

制作者:这可是因参考了许了印度、巴基斯坦的 CD 才有办法作出这种充满当地风格的曲子。只是不知道是不是作得太投入了?

制作者:意外地被评定为会不断留于耳内的洗脑音乐。除此,以日本为舞台的音乐也加了鼓声。

制作者:若是加入鼓声则较象日本的音乐。虽一开始我是想作出即使在搭车时也可听的合成音乐。

问:虽《街霸二代》的声音属音声合成,但可否让我们知道这是由何人录制的呢?

制作者:是由公司慕集的人所吹奏,共约 30 人左右。而因这是由很多人中选出,所以不知道哪一首是由谁所奏。

而英语发音的部分为求字正腔圆,所以由外国人来配音,所以说,本田说的"ドスコイ!"是外国人的声音。

问:这不是日本人的声音啊!

制作者:其实原本春丽的倒旋鹤脚踢也是由男人的假音来配的,但因很多人不表赞同,所以只好取消了(笑)。

现在 Capcom 公司内的对战战争正打得昏天暗地,我们在亲身加入后才发现他们有多么疯狂。他们正流行以《街霸二代》骗新来的职员请客呢!



太空戰士 V

丛林虎

史克威尔/RPG/16M/电池记忆

一向以制作RPG游戏为主的SQUARE公司，继推出超任《浪漫SAGA》和《太空战士 Ⅳ》之后，又推出了令人耳目一新的超级巨作《太空战士Ⅴ》，容量高达16M。

《太空战士Ⅴ》和其他RPG游戏相比，超凡脱俗。首先，它的角色非固定化。二十二种角色，除作战外，你可随时更换。各种角色都身怀绝技，总数高达100多种，无以伦比。其次，游戏采用真实时间制，如果指令输入慢了的话，就会受敌攻击。此外，具体战斗不同于以往的回合战，同强劲的老怪作战，紧张异常，够劲！

二十二路英雄显本色

骑士：使用重而强力的金属装备，天生一副骑士风度，在战斗中，当同伴面临死亡时，会一直舍身保护。

苦行僧：不假任何外在的武器，完全依靠人类的自身的潜力，人若犯我，我必犯人。



龙骑士：自创“断龙拳”，从敌身吸取HP和MP，“龙跃”一击，跳出画面，腾空躲避敌人的攻击，伺机俯冲下来，以双倍的力量重创敌人，锐不可挡。

小偷：天生一双慧眼，看得见隐形的道路，行走如飞，练就一身鼓上蚤的高超偷枝。打得赢



就打，打不赢就逃！

忍者：手使双刀，分身防御，更有较好的投掷能力。

侍者：“全体必杀”技，以一挡十，手夺白刃，金钱当飞镖。

猎人：身怀连攻4次的绝招，莫可挡者。召唤动物助阵，更是奇绝。

狂战士：杀得性起，不受玩者控制，俨然一个不获全胜决不收兵的拼命三郎。

魔法剑士：在武器上加上各种魔法，重创敌人。

白魔法师：用回复系魔法救援已方伤员。用强力神圣魔法“神光”给敌以致命打击。

黑魔法师：善使各种攻击魔法。

时空魔法师：能呼风唤雨，“大水降临”，给敌以重大打击。

药师：使用各种强效的回复道具，帮助同伴回复HP、MP，事半功倍。

赤魔道士：装备强力武器和防具，使黑白两种魔法。

魔兽使者；驱使动物，使之攻击敌人，并让敌人自相残杀。

风水师，走岩浆，过陷井，利用自然力量攻击敌人。

诗人：本领奇特，鼓竖琴，唱歌曲；打不过先溜。

舞者：以优美的舞姿迷惑敌人，使之混乱，吸取敌人HP的死亡之舞和给敌人致命一击的舞步更是厉害。



召唤士：召唤各种神兽，攻击敌方全体，保护已方全体。

蓝魔法师：以其人之道，还自其人之身，学敌之特殊招式以攻击敌人。

凡人：任何武器一上手就会使用，同时具备2种能力系统。模仿奇人：可装备多种武器，模仿前一个同伴的攻击或魔法，拥有3个能力系统，可谓终极的超强角色。

七种魔法法力无边

白魔法：共十八种，大多用于回复HP和复活，水平升高后可学到“神光”，对不死生物有巨大伤害。

黑魔法：共十八种，分水系，火系，雷电系和一些不成系的攻击魔法，有一种“死亡”魔法，可令敌人一击即死。

召唤魔法：不能从店中购买，只能战胜神兽，并驯服它成为召唤兽。共十五只。

时空魔法：主要能控制战斗时间，可将敌人攻击速度减慢，已方“狂战士”化，可回到作战最初的情况等，水平升高后，可使用强力攻击魔法“大水降临”。

蓝魔法：蓝魔法师在受到敌人特殊攻击时，才能成道，一定要中敌招且不死才可学到。共有三十种。

魔法剑：魔法剑士专用，让剑附有魔力，使一些用了魔法防御的怪兽一样“中招”共十八种。

歌曲：大多用在战斗时鼓舞自己，打击敌人，共八种，非学不能会。





游戲新聞眼

主持人／KEN

游戏新闻眼主要是想让GAME道儿上的朋友多多了解GAME道儿上的新鲜事儿，也希望道儿上的朋友把自己知道的GAME中的新鲜事儿对大家说。今天这个栏目刚刚“天开眼”，KEN便毛遂自荐地来当主持人，相信道儿上的朋友对他也有了解，的确有些绝活，只是头脑稍微有点那个……

FC

目前北京市场上仍以FC卡居多，但所有FC卡带均非原装，以“新星”与“小霸王”居多，这两家公司把许多节目重新组合成一些三合一，四合一等类型。价格大都在120—200元之间，前段十分流行的“街霸”系列，目前单卡很少，差不多都与其他节目合在一起了，价格也下降了许多(因为此卡已经泛滥成灾了，可是有一店铺还成天把“四人街霸”中粗糙的音乐用高音喇叭放出来，简直是噪音)，“街霸”系列中只有“九人街霸”制作水平较高，其余全是粗制滥造，应认准购买。单卡较少，一般在100元以下，有些SLG、RPG的节目较贵，如《三国志Ⅱ—霸王的大陆》在180元左右。全中文RPG《赌神》虽然是个非常好的节目，但价格相差较多，从195到345元不等。上海价格亦差不多。动作版三国制作水平很低，但价格在150元以上，还曾出现抢购，实在不可思议。

MD

现在国内已有不少厂家仿制生产SEGA的16位机MD，就象当初仿NINTENDO的FC一样。在北京MD的价格已从1000元左右降至500—700元之间。在上海组装机为600—700元间，原装机为1000—1100元。某些店铺标价表上写着产地为日本，可北京根本没有原装MD。至于现在出售这些杂牌MD机的质量，KEN本人没有用过就不得而知了。总之价钱还算合适，购置与否，大家自己斟酌吧。

SEGA的MD2代《Game集中营》第二期有介绍，大家想来有所了解。机器与MD通用，但那六个键的手柄对我们的作用却很大。这种手柄有ABC及XYZ六个钮，在MD及MD2代上皆可用，且有了不少适用六个键的GAME，如“SF2”便是其一。有了它玩家就不必受换拳脚之苦了。这样KEN的绝活便可充分发挥了，而且它横向双排的键位排列方式较之SFC的六键柄使起来顺手。

SEGA生产的光电手枪也上市了，适用于MD及MD2上，价格在北京为300—500元之间。专为此枪设计的节目只有一个，名为《神枪特警》(16M)。图像是用扫描的方法把真实的图像扫进去的，但是图像颗粒很粗，画面很糙。不过比FC的此类游戏终究强多了。枪的质地粗糙，不象日本货，可能是港台产品吧。

目前听某零售商说MD卡《阿拉丁神灯》(16M)非常好，希望KEN能广而告之。恐其有商业目的便去调查。本想仔细看个明白，但由于售货先生、小姐们对待只看不买的“上帝”向来“卫生球眼”，故只能匆匆几瞥。该节目是迪斯尼动画改编的一个充满惊心动魄的动作游戏，保留了卡通片的色彩，人物比例大、动作好看，只是操作感不太好。其实这种画面很好看的MD节目不算少，如《绿狗》、《米老鼠》、

《索尼克》、《海豚历险记》等，若想购此类画面好的卡不妨相互比较一下，选择自己中意的。《阿拉丁神灯》在北京3月份售价为200元左右，相信会降价的。

SFC

北京已渐渐出现了“超任”机子，卖SFC的店铺也有10家左右，其性能及游戏真是没的说。但价格一般都在1180—3700元之间，相对于MD就要贵一些。但大都是原装货或者组装货，质量错不了。SFC有美版机与日版机之分，两种机型除外形不同以外，没有什么大区别，美版机便宜一些。SFC的卡带在北京还较少且都很贵。但是从港台流传过来的从磁碟机上COPY过来的节目磁盘不少，只要再花2000多元买一部磁碟机便可玩1000余种SFC游戏。若是有SFC和MD双用的磁碟机还可玩MD的游戏。

PC—E

PC—E系列产品很早北京市场就有，最早是CD—ROM²，机器为白色，价格是800元左右，现在这种机子已没有了，但是由国内一公司仿制的双子星及日本进口的DUO—R很多大商场均出售。双子星价格便宜为800元左右。DUO—R就太贵了，价格为3700元，跟录相机一个价了。双子星是纯粹的游戏机，可玩PC—E的卡及光盘，DUO—R被称为CD一体化游戏机，功能很多，如听CD唱片，卡拉OK等，其音效及画面可说是极棒，还可玩与双子星同样的光盘游戏。光盘游戏的价格均在150—200元之间，图像及音效上要比普通16BIT机好，但节目量较少，主要有R—TYPE、超级排球、野狼行动等。

闲话

SEGA的MD独领风骚一时后，SFC后来居上大有超过之势，但天外有天山外有山，现在或将来可以和SFC争雄称霸的要数Panasonic的CD游戏机3DO了。其性能据说已超过了目前所有的游戏机种，甚至包括街机！而且已有65间软件公司支持，当然其价格之贵就不言而喻了。此外老牌游戏商“雅达利”卷土重来，已开始出售64位游戏机“Jaguar”，性能和3DO差不多。运算速度可能还要高一些，容量由48M至800M之大！遗憾的是游戏节目为欠缺，否则其手持机就不会被淘汰了。“Jaguar”价格比SFC只高一点儿，卡带不相上下。如果从性能价格比看，这个价格可以玩胜过街机的游戏也值了。这是KEN从广东何建平玩友那里听来的，不知他是否偏爱KEN。

最近，北京新开了几家大型电子娱乐城，豪华空前。游戏机多为摩托、赛车、射击屏幕等让你心跳的玩艺儿，直追世界潮流。更绝的是城内亭亭玉立着不少美女，红袖添香伴电玩，真快活林也。这里消费颇高，每币一元，有的机器要吃几币才听你摆布，有的机器连续吃币，比老虎机还要凶猛不知多少倍。进去之前，要摸摸你的钱包哟。

一次笔者在一专卖游戏机的小店中的闲逛，发现一名小学生手执一新鲜产品询问店中小姐。笔者凑近一看是一类似于街机铺中麻将机键盘的小键盘。正待仔细琢磨这是何种机器用的，，有无必要用这个物件，只听小孩问那小姐：“为何我按A不是A，按B不是B。”那小姐答道：“我不是跟你说了吗，按A为E，B为F，C为G以此顺序排列。”那小孩恍然大悟，笔者因此明了：那产品为专为玩FC的麻将游戏而设计，因日本麻将与我国玩法不同，故许多人不会玩，说和不了，所以此物诞生。比如按那键盘上的吃牌键，则其自动通过寻找游戏程序中相应部分，不用去调那些日文选项。但由于设计不合理，至使电路错位，按A非A，按B非B，以至使用者不明所以。幸而小姐懂得顺序，才使小孩得救。笔者不禁暗想：此物属失败之典范，必定便宜，而此种麻将游戏必为一新节目。便上前询问小孩，答曰：160元一套。又问：何为一套。乃一盘三十合一卡和比键盘一个。仔细一看三十合一乃是极其古老的30个小游戏，如小蜜蜂、小精灵等。其中那个古老的二人麻将游戏，键盘便专为其而设计。便对小孩能轻松造掉160元而肃然起敬，问此物好玩吗？小孩极郑重地说：还成。心想小孩不是个“笨托儿”就是缺根弦的那种。

好啦，KEN运足气力发了许多“嚎You根”，不知朋友们接住否？这期“新闻眼”由一人开码头，虽然大展拳脚，究竟孤掌难鸣。下期RYU上场，希望他的崇拜者能鼎力相助，有新闻的寄个信，没新闻的占脚助威，围个场子，我们等着RYU“LU根”！

海上快迅：

就象是有第六感，KEN刚来做主持人，上海自称RYU的薛玮就来帮助他，到底是师兄弟呀！

FC卡的售价：

《三国志Ⅰ代》105元，《三国志Ⅱ代》135元。

《诸葛孔明传》135元，《九人街霸》95元。

《龙珠》系列在135元以上，《SD FINAL FIGHT》为88元。

MD卡的售价：

《街霸二代》200—250元间。

《龙虎之拳》160—180元。

《三国志Ⅲ》375元。

《光明与黑暗Ⅱ代》（SHINING FORCE）为340元。

CAPCOM 游戲軟件的巨子

若 风

闯关一族中，很少有人不知道CAPCOM. 可以毫不夸张的说，CAPCOM 是当今日本及至世界上最具实力的软件开发公司之一。

经常玩任天堂的 8 位机的朋友们该对 CPACOM 非常熟悉，因为早在 1989 年之前，CAPCOM 在任天堂机上设计生产了许多流传甚广的优秀作品。如《希魔复活》、《1943》、《荒野大镖客》、《洛克人》等。其中首推《希魔复活》，此节目的制作水准相当高，被公认为迷宫类和动作类的经典之作。由此可见 CAPCOM 的功力非比一般。

八十年代末，CAPCOM 又把街机节目的制作当作重点。在此之前，CAPCOM 在街机节目上偏重于射击节目，但后来随着 TAITO 和 TOPLANE 两家公司在射击节目上的崛起 CAPCOM 的游戏已不那么占优势了。于是 CAPCOM 将设计的重点转移到格斗类节目(FTG)上来，最先推出一部《FIGHTING STREET》(即街霸的前作)，这是一部相当优秀的作品，可以说开创了对打节目的先河，但由于当时市场上 TECHNOS 的格斗节目充斥市场且大都水平不俗，所以这个节目并未引起多大轰动。88 年，CAPCOM 那由八名格斗家为了各自的利益面向世界统治者挑战的传世名作《STREET FIGHTER Ⅱ》(即《街霸Ⅱ代》)的推出可以说确立了 CAPCOM 格斗节目的独特风格，该节目迅速占领每个街机厅，甚至有的街机厅里只摆《街霸Ⅱ》,《街霸Ⅱ》成为一个不败的游戏。到了 89 年 CAPCOM 又推出了两部巨作《FINAL FIGHT》(快打旋风)和《吞食天地》,同样获得巨大的成功,CAPCOM 成为游戏软件制作公司的“龙头老大”。



CAPCOM®

91 年又是 CAPCOM 的幸运年，也是街机的颠峰时期。主要原因是 CAPCOM 把《街霸Ⅱ》的加强版《STREET FIGHT Ⅱ'》推向市场,再次掀起《街霸》热潮,至今该节目仍是抢手节目，而且没有任何一个节目可以流行这样长的时间。可以说对打节目中不会再有设计上超过《街霸Ⅱ》的了,这是 CAPCOM 的骄傲与自豪。

在这以后，CAPCOM 趁热打铁，又相继推出好几部相当精采的街机节目,如《名将》、《圆桌武士》、《三星王》(名将Ⅱ)和《三国志Ⅱ》,这些游戏不仅场面精采,打斗手感好,而且风格独树一帜，使得不少街机更加喜爱 CAPCOM 了。当然，在这期间，CAPCOM 也没有抛开射击类节目，曾经在 91 年推出过两部相当优秀的作品《天翼》和《MECRS》. 其中后者是近年来少见的射击佳作，SEGA 版的《战场之狼Ⅱ》便是根据它改编的。

家用 16 位机普及之后，CAPCOM 也加入制作行列，它先后加盟 SEGA 和超任，但却似乎更偏爱超任。至今已在超任上推出了《街霸Ⅱ》、《FINAL FIGAT Ⅰ、Ⅱ》、《龙战士》等优秀作品,，使拥有超任的朋友们可以大过其瘾。

CAPCOM 在如此巨大的成功面前，仍在不断努力，让我们拭目以待，下一个不败游戏从 CAPCOM 诞生吧！

胧流忍术再次出击！

——SEGA 超级忍Ⅱ代

ACT 类型/8M
MD/卡带/世嘉

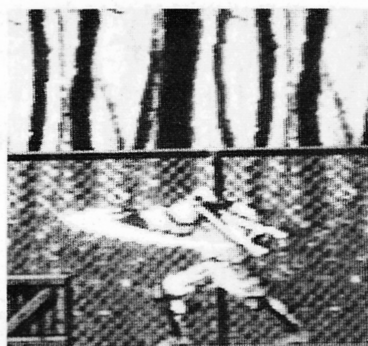
索冰　　本文特邀摄影：曹安固

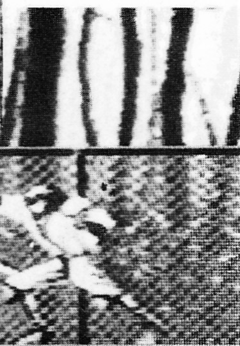
进击似疾风，防护如钢铁，
遁迹于大地，升腾在云间，
战时志如烈焰，平日心似止水，
……

这是《胧流忍术秘传书》开卷之言，也是胧流忍术的精髓。

SEGA 于 93 年在 MD 上推出了超级忍Ⅱ代，仍是那位无敌忍者胧的冒险。此游戏可称得上世嘉动作节目的王牌作品。

《超忍Ⅱ》中设计了 26 种背景音乐、59 种拟音和 19 种噪音，画面包含二百余种色彩。画面和音乐效果之出色在世嘉卡中也属罕见。在游戏的设计上它也是一流水准。它发扬前作优点，改进了不足，如血格加长、游戏中增加马战、水战。操作时一招一式没有丝毫拖泥带水的感觉，二级超跳的轻功比一代更利索更容易。激动人心的音乐，丰富多彩层次鲜明的画面、主角敏捷的动作和潇洒漂亮的招式，玩起来会令人爱不释手。





左右手交替挥剑斩杀，动作自然流畅。

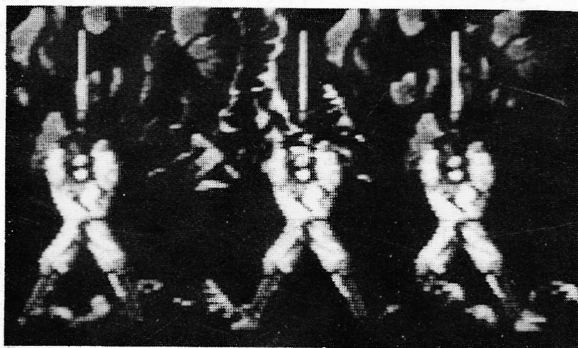
超忍Ⅱ没有特别复杂的绝技，但一定要把几种基本技巧牢牢掌握，否则有的地形无法通过，并且在一些对手面前会束手无策，被动挨打。下面介绍胧的几种武技。

绝技沿袭Ⅰ代的四种忍术：

无敌电光术：全身电光，敌人的攻击无效，但防御次数有限；

胧氏龙炎术：较前作威力增加，四条火龙从地冲天而起，消灭对手；

影子术：幻影随身行进，使敌人攻击精度降低。用此术时跳跃力增加；



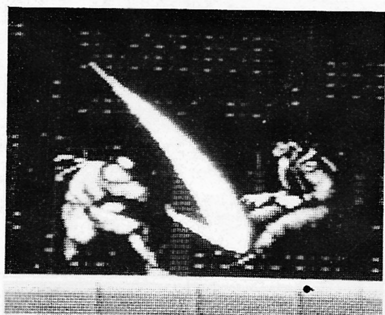
影术制造出分身影像。

绝灭爆烈术：同前作，是威力最大的必杀忍术，但会消耗一命，因此为胧流禁技。应慎重使用。

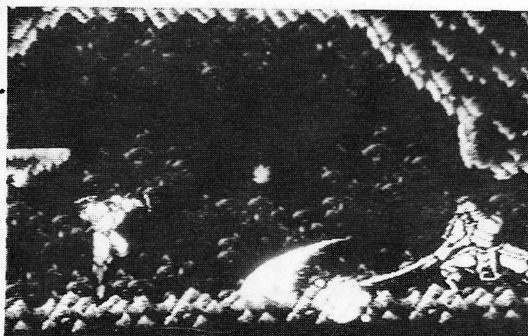
必杀破斩剑：是胧的独门破坏技。方法是连续按方向键进入奔跑，至对手前方两步远时按 B 键击打。威力巨大，势不可挡。

踢功：跃起同时按斜下和 B 键，即为飞蹴动作，足尖点击对方后可能借力反跃。

扫腿：距对方很近时下蹲按 B 键。



势不可当的必杀破斩剑。



山洞中的对手武士。

轻功：胧流赖以成名的功夫，也是本节目最重要的技巧。手抓顶壁或绳索吊挂而行。方法是起跳后接近要抓的物体时按住上键即可；反蹬是起跳接触墙壁时对墙方向按十字键同时按C键跳；超跃是跳在半空时连跳，如同时按B键可以进行扇面范围飞镖攻击（注意：超跃时不易做吊挂和反蹬）。

飞镖：（日语称为手里剑）设定时可以调节所带飞镖数。游戏中可增加飞镖数和升级（POWER UP）。升级后真气附在飞镖上，破坏力增加三倍，但受一次攻击即会还原。

防护技：按B键后不松开，可转入防护动作，可以防御飞镖等小型武器打击，同时如按方向键下方可蹲防。

还有个密技：标题画面时选OPTION，用S.E听一次SHURIKINS的拟音，然后把手里剑的数目调到00，等待几秒后就可以看到飞镖数由00变为∞无穷大）。这样飞镖就用不完了。

基本操作介绍完了。本游戏只设定单打。那么，请你投入忍者的世界，战斗吧！

PART1 ZEED复活

古时的邪恶武者ZEED不知为何复活在现代了。ZEED及其手下在丛林中为非作歹。因此，隐居的忍者胧又一次出现，他决心打倒ZEED，重现和平。

胧在密林中飞奔，沿途出现大批对手向他攻击。胧过关斩将，从密林打到山洞中，消灭了地下邪恶武者重信后回到丛林，见到了有四只手臂的武者ZEED。ZEED身形巨大，武艺高强，不过并非胧的对手。胧打倒了ZEED，但他发现ZEED背后有一股庞大势力，ZEED只是众多头目之一。胧下决飞要毁灭这一组织。

PART2 潜入（马战转入步战）

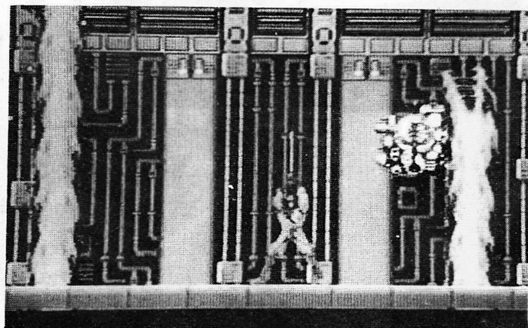
胧骑着骏马飞驰。虽然忍者拥有快逾奔马的速度。但他必须在到达敌人基地前保持体力。远处的天空中有几只巨大的风筝，上书巨大的“鬼”字。这是鬼源忍流的标志。事实上鬼源流忍者就在风筝上面。他们不断地跳下风筝，疾奔到胧的马前，试图阻止胧的前进，但却不堪一击。随后鬼忍者头



骑马前进的场面。

领向胧攻击。他的速度和跳跃力高得令人吃惊。胧必须以相同的快速反应才能将其击毙。

胧攻入了敌人基地内部。他弃马前冲，乘上电梯平台向高层移动。这里是诀窍是灵活运用超跃和反蹬技巧。在顶层等待他的并非人类，而是一台漂浮在空中的机器。它可短时间改变空间，使你的操作失常。胧凭着信心和毅力粉碎了它。（本关骑马部分画面强制快速卷轴）。

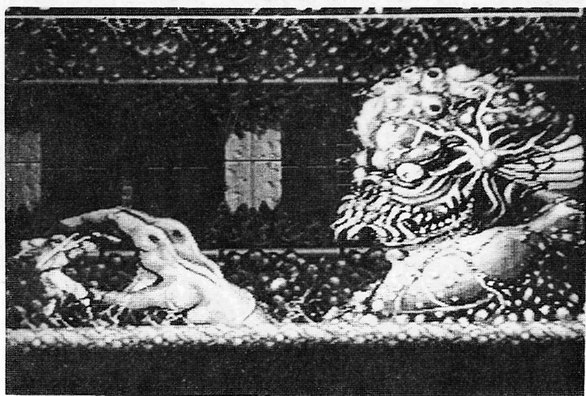


面对第二关首脑，用龙炎对付他吧。

PART3　**生体兵器**

胧闯入了企图控制地球的恶党建造的生物工厂。这里没有一个人类对手，全是从容器和毒液池中跑出来的怪物。别看它们个子不大，破坏力可不厂。这里没有一个人类对手，全是从容器和毒液池中跑出来的怪物。别看它们个子不大，破坏力可不小。这也是正是恶党研究此工程的目的。

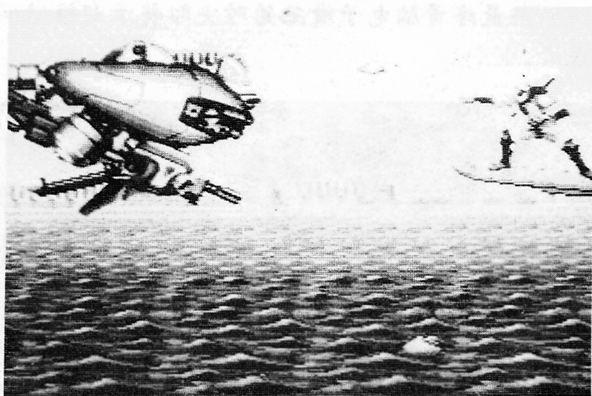
从外层工厂闯入地下生物圈，景象更加恐怖，连一件成形的东西都没有。地面松软，若不常跳起就会下陷，身旁有大量胶状物质；地下埋伏着怪兽伸出钳子夹人；远处有一只巨大的怪物在瞄准着你，准星一但跟上你，锁定了目标，你就躲不掉了。



巨大的合成生体兵器。

在此处对付的最佳方案是一路用飞蹴冲过去。

这关的头目就是则才一直瞄准你的巨形怪物。它是台合成的生物杀人机器，外形令人作呕。与它对阵时空间有限，地面松软影响跳跃高度。胧在极端不利的环境中作战。怎样过关就看你能否熟练操作，把握机会当机立断了。



与水上攻击机搏斗。

PART4　**破坏（由水战转步战转水战）**

恶党的能源工厂建在海上。胧踩着特制的滑水板前进，不断有敌人骑着喷气摩托从头顶飞过。躲开敌人的各种攻击，干掉巡逻机械人后就胧就可以上岸了。

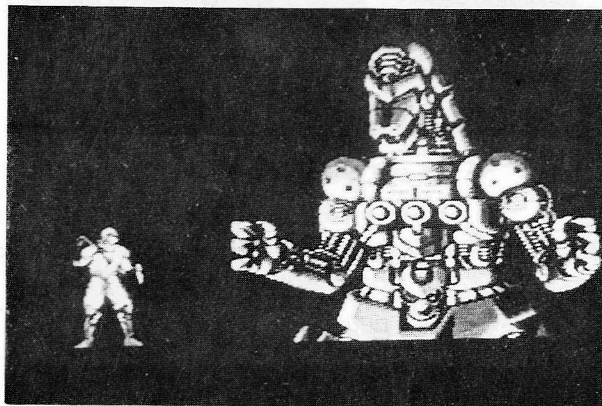
在能源中心，胧要不断地攀爬铁管，随时提防管中喷出的毒气伤人，同时要应付敌人的攻击。这时对跳跃和抓攀技巧要求较高。

破坏任务完成后是返回，又转入水上作战。在这儿敌人的水上王牌——分体组合攻击机正等着要干掉你呢！它有四个部分，必须打完一部件才能攻击下一部件。打第一、四两部分的诀窍是：跳到它上方，用飞蹴的操作方法连续攻击很易取胜。（本关水上部分画面高速强制卷轴）

PART5　**电子怪物**

恶党投资百万建造了一座重型机械工厂。胧穿过燃烧的森林，打倒机械守卫，冲进工厂。这里机关错综复杂，想找出路可不轻松。胧在行进中见到几只正在装配的机甲恐龙。一看外形即可知它们具有无法想像的破坏力。若让它们完成出世，后果不堪设想。

黑暗中，勇猛无畏的胧面前出现了强大的对



黑暗中恐怖的铁甲龙出现。

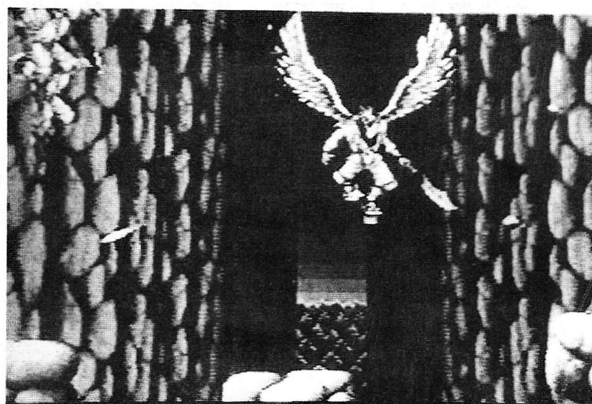
手——机甲龙一号。这是第一只完成的电子巨兽。对战中随着机甲龙的吼叫，不断有巨大的机械零件砸下。又是一场力量悬殊的较量。你能把它击败吗？

PART6　**氓**

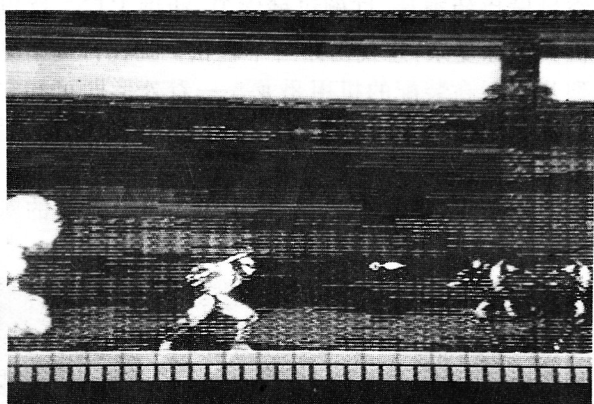
胧的命运似乎就是无休止的战斗。在这一关，他必须从几千米的悬崖向下飞跃，途中须借助同

时下坠的巨石落脚，稍有闪失就会粉身碎骨。到达目标，不容丝毫喘息，又将面对空中强敌——身生双翼，手持朴刀的鹰翼武者的挑战。

击败鹰翼武者的胧冲进一座妖气弥漫的古宅。这座看来不大的屋宇似乎是个迷阵，如果找不

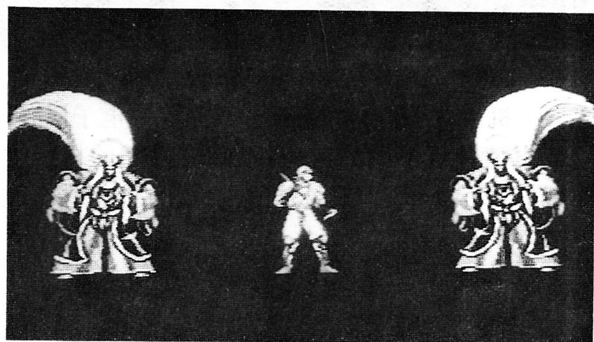


手持朴刀的鹰翼人。



在妖气弥漫的鬼宅中前进。

到正确的门户就会在原地转圈。胧冲进一道外观不同寻常的门。随着几声怪笑，出现两个一模一样

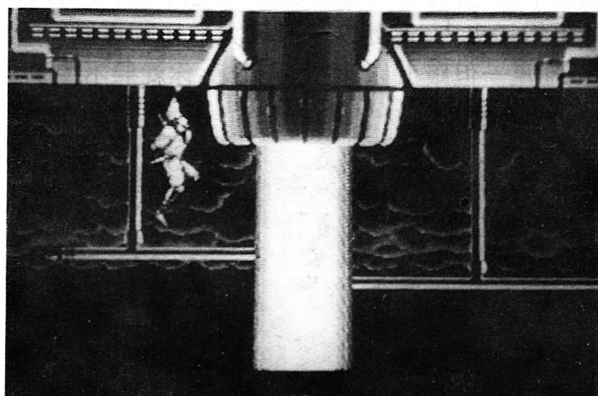


两个一模一样的对手如幽灵般登场。

的黑影。胧用飞镖攻击有时会无效。为什么？原来其中一个只是头目的影子。这种忍术无法欺骗胧这样的高手。在攻击中头目的真面目渐渐的显现，他是个银白长发、面目可憎的武者，同时精通忍术，称得上是一个有力的对手。

PART7　**对决**

恶魔的飞舰就在眼前，胧冒险潜入飞舰，从动力装置部分向主舱前进。四周布满高压电荷，自动



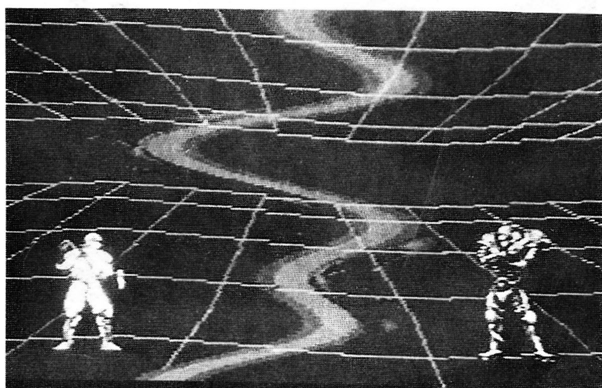
在飞行中的巨型飞舰下方攀顶前行。

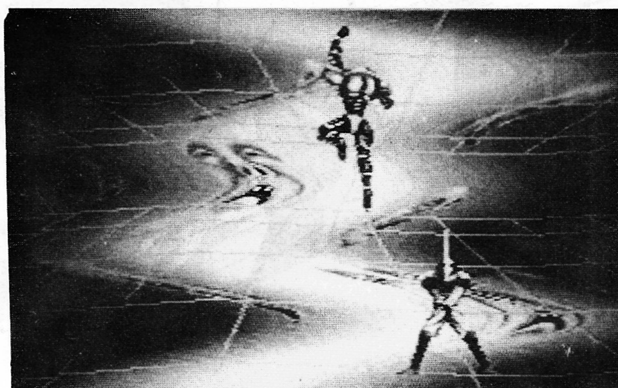
升降机会从电网间通过。因此要求绝对灵活无误的操作，否则会功亏一篑，掉进漆黑的宇宙空间。

决战时刻到了。恶党的首领是半生物机器人——电子魔王。它虽然貌不惊人，却拥有不可估量的能量，其强悍远远超过其手下众头目。它具有改变空间维度的能力。胧和它的对手决就在它所制造的超次元死亡空间里进行。

尽管电子魔王神通广大，终究邪不胜正。经过一番恶斗，魔王倒在了胧的剑下。及时脱身的胧站

与最终首脑电子魔王的对决即将于超维空间屋开。

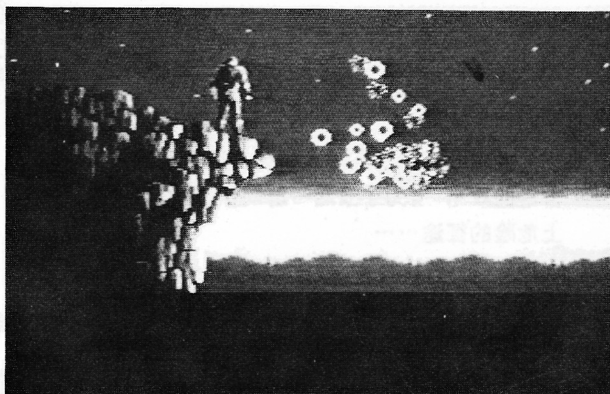




魔王极其强悍，这是他的升龙拳。

在山顶，眼望着飞舰带着浓烟附落。大地在震动，爆炸的光芒把黑夜照得如同白昼。巨大的轰鸣声宣告了世纪末的野心者欲望的破灭。胧的苦战又一次拯救了这个世界。但真正的和平何时才能到来呢？只要邪恶依然存在，胧的战斗就不会结束。

要评论此游戏可用八个字：上佳之作，切勿错过。它需要你具备熟练的技巧、灵活的操作、冷静的头脑、准确的判断和明智的决定。相信你通关后一定会有不同寻常的满足感，因为要打通本GAME所付出的努力绝非其他一般作品可比！



战斗结束后的壮观场面。

游戏秘技

《兽王记Ⅱ》(FC)：同时连A、B可向后空翻，不怕攻击，按住B键待主角闪光后松开，可发绝招，但要损失生命。

《四天明王》(MD)无敌法：在双打时，将主机的主角能量耗完。当明王倒下时按副机的启动键，再按主机的启动键，副机选无敌法同上。无敌后不可补充体力，不然变成常人。

上海小静

《斧王》(FC)：选版法上下左右BBBB start

无敌法：上上上上下左右上 start

《王子外传》(FC)：选关密码，第二版やゆよ

第三版くもり第四版こさめ第五版まみっ

第六版あした第七版よあけ

《最后的忍道》(PC－E)：选牌法，标题画面时按Ⅰ，Ⅰ，Ⅰ，Ⅰ，选择键，run，然后调至最末进行选关，这时一般只能选出3版，如果按着选择键，则可选第6关。

上海　成肇翔

《鬼屋Ⅱ》(MD)各版密码：ST2：REISOR ST3 ETLBUD ST4：TEKROH ST5，ELPOEB ST6，LITITH

《火柴盒车船竞赛》(MD)

加强自车速度：在游戏暂停并顺序按上、下，A，B，左，右，C，START便可令车子的速度大大加快。

加强转变控制力：在游戏中暂停并顺序按A，上，B，下，C，左，START及右便可将转弯的摆动力减低。

加强车子的撞力：在游戏中暂停然后再顺序按C，上，左，右，A，B，A，C，START便可加强车子撞力，撞倒其他车时，会将车撞至远处。

加强对手实力：在游戏中暂停并顺序按左，右，左，右，上，下，START，下，便可将其他对手的实力加倍。而顺序按左，下，上，下，右，A，下，START可令对手的实力增至最高境界。

无限只数：游戏中暂停，顺序按B，下，C，下，上，下，左，下，START便可。

游戏秘技

七龍珠 Z Ⅱ



黄　钊

龙珠战士孙悟空等人拼死击退了赛亚人贝吉塔的攻击。但为了救活一群同伙。他们再次踏上危险的征途……

主要指令简介

一般指令

游戏开始时，在标题上会出现一个主菜单：1．游戏开始[1]：(直接进入游戏)，2．天下第一武道会(选择角色与对手对决战斗)，3．记录管理[2](复制记忆和消除记忆)。

地图画面指令

1．移动[3]根据所选卡片左上角龙珠点数确定移动幅度。2．卡片[4]：在战斗中起捕助作用。3．记忆[5]：有两组记录可以选择。4．状态[6]：可检查自己的状态。5．故事介绍[7]：可知道自己所处章节的情节。6．飞行[8]：到达那美克星才有此指令，能使行动加快。

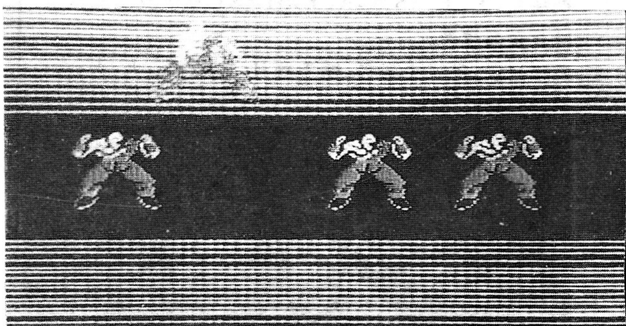
战斗指令

1．自动战斗[9]：由电脑自己安排战斗，但一般效果都很差。2．自我战斗[10]：由玩者控制。3．攻击[11]：选卡片战斗。4．卡片[12]：用辅助卡片进行战斗。5．逃跑[13]。

每人如选到适合自己派别的牌，就会出现对一个敌人强攻[14]和对全体敌人总攻[15]的指令选择。

附：派别表

姓名	悟空	悟饭	短笛	小林	乐平	天津饭	饺子	贝吉塔和敌人
派别	界	魔	魔	龟	龟	龟	龟	惑

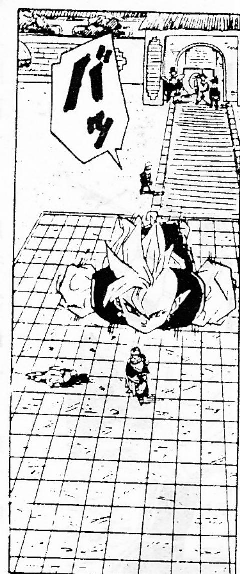


附：辅助卡片表

代号标志	中文	作用
1　食[16]	布尔玛	少量回复一人的HP
2　气[17]	丹迪	大量回复一人的HP和BE
3　助[18]	龙珠雷达	测出龙珠的位置
4　助[19]	尼尔	帮助作战一回合，但功力不强。
5　助[20]	探测器	测出敌人的HP和BE
6　助[21]	青蛙	对付基纽的身体互换术。
7　龙[22]	神龙	满足三个愿望
8　龙[23]	龙珠	收集到7个可实现的愿望
9　仙[24]	仙豆	完全回复一人的HP和BE
10　仙[25]	加林仙人	把全体的HP和BE回复
11　术[26]	波波先生	在一回合之内封住敌人的必杀技
12　封[27]	孙悟饭	在一回合中封住敌人攻击
13　防[28]	占星婆婆	把一张卡片防御力变为Z
14　攻[29]	阎魔王	把一张卡片攻击力变为Z
15　斗[30]	界王	在战斗中提升一人的战斗力
16　怒[31]	琪琪	把卡片变为“必”字
17　化[32]	小八戒	把手中卡片全部换掉
18　化[33]	普尔	与敌人交换卡片

战斗要诀

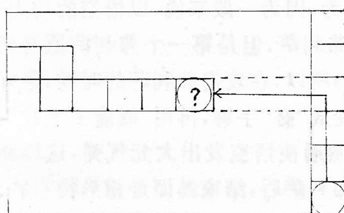
1. 根据右下角牌点数决定敌我出手先后。2. 牌的左上角为攻击力强弱表示，右下角点数为防护力。3. 有“必”字的牌，可使出多种必杀技。



战斗过程

第一章　那美克星

一开始，悟饭、小林、乐平、天津饭和饺子乘坐太空船出发了。由于大家此时的等级都比较低，应当走一格就打一次敌人，以提高等级。本章没什么特别，只需一直走到那美克星便结束了。值得一提的是，可以通过一个秘密的通道，到达另一星球与敌人战斗。



走法如图。

第二章　勇夺四星珠

众人到达那美克星，立即加入搜索龙珠的战斗。虽然地理位置较差，但仍能夺到龙珠。但最好不要急于夺龙珠，尽量多打一些敌人，多抢一些辅助卡片，还要提高自己的等级。因为后面几章战斗还可抢回龙珠。（注：通过龙珠雷达可找出龙珠位置。）



第三章　出发，孙悟空！

与此同时，地球上的孙悟空吃了弥次郎兵卫的仙豆，恢复了健康。于是他立即出发前往那美克星。这一章的目的是进行20倍重力修炼。修炼方法是：把自己的牌和底牌左上方的数字加起来，如能超出重力设备的牌，就能获胜！直至打败电脑，若体力不够可选退出走出重力室，到“休”处恢复体力。直至打败电脑。（注：一走出重力室，电脑的HP又会恢复原状。如此，你就可进进出出，一直修炼到你满意为止。此外，我方牌的点数总和不能超出10，Z为最大值。）

第四章　争抢六星珠

这章也不须伤脑筋，只要一直打敌人，提高等级就行了。贝吉塔离龙珠最近，十有八九龙珠都会落入他的手中。因为他很快会加入我们的行列，所以此龙珠也如同我们得到一般。

第五章　强力！50倍重力

这章与第三章差不多，只是把重力提升到50倍而已。做完修行，即可结束这一章。悟空要努力啊！

第六章　七星珠到手

这章是争夺七星珠的战斗，画面又换到悟饭一方。这一章的目的很简单，只须抢到七生珠就可过版。由于所处位置极佳，所以这是不难办到的事情。但是在这一间，敌人会大大加强了，要小心一点才行。



第七章　最后的100倍修炼

悟空一做完50倍重力修炼，很快会来到一个星球，在这个星球有机会得到一张青蛙卡片，这卡片对付后面的强敌基纽会有用处。随后悟空就会来到100倍重力修炼处。完成后，他就会来到那美克星。注：悟空的战斗力最多能至999999，达到这个程度，就是再加能量也是没法提高了。

第八章　大长老的超能力

在这章，那美克星人丹迪会带小林去拜见大长老，只要见到大长老。就能完成这章。但是由于在这一章只有小林一人作战，所以十分危险，最好走一次就用记忆指令记录一次。此外，在此章，补充能量的布尔玛已换成丹迪，他的能力可比布尔玛高得多啦！要善加利用才行啊！

第九章　短笛的修炼

与此同时，短笛正在界王处进行艰苦的修炼，修炼分三种：①扛石修行；②扛重物修插；③分身战斗的修行。在此笔者建议大家选分身战斗修行。因为成功率高。当功力达到一定程度，就可结束修行了。注：分身时，短笛的HP和BP都会分成两半，和自己的化身战斗。因此，收集好牌就显得十分有利。最好选有“魔”字的牌，因为可发出光波。但“必”字的牌在这儿是发不出绝技的，要紧记。

第十章　龙珠争夺战

这一章在这块卡中是最难过的一章，因为对手是弗利萨手下的三巨头：邱夷，多多利，萨博。所以，能力和等级的高低就显得十分重要了。最好有3万以上的攻击力，否则陷入苦战的。(因为悟空没到达，大家还不是敌人的对手)此章一开始讲述小林被大长老的超能力激发了体内的潜能，于是他立即带领一群同伴去晋见大长老，以提高全体总力量。见了大长老后，就要对付三巨头了。努力吧！一定会胜利的。胜利后，就可夺到三颗龙珠，而剩下一颗龙珠就在弗利萨的飞船内，要小心点，必须当他不留心时，才可进入飞船啊！(注：萨博懂得变身。必须把他放在最后的对付，这样会比较有把握。)



第十一章　可怕的基纽别动队

当悟饭一行人庆贺找齐龙珠时，弗利萨的手下：基纽别动队找上门来了。他们逼悟饭一行人交出龙珠。(在这时可选择给或不给，要是给了，悟空会直接来会合，一个个收拾他们，但很费时间。如果不给，只要撑几下攻击，悟空就会来到帮手了，而且可以一次消灭他们！)大家自然不会答应，很快，悟空赶到了，不费吹灰之力，就解决了这群坏蛋。(在对付基纽时，用青蛙卡片可抵抗他的身体互换术)与此同时，弗利萨正向大长老飞击，而且打伤了那美克星的战士——尼尔。他却不知丹迪已往悟空处，他获悉后，立即追杀丹迪(在这个回合，丹迪很易被申利萨追上，最好也是走一次记录一次较保险)。但是，丹迪已到达悟空处，呼唤出神龙。

第十二章　胜利！弗利萨的末日

悟空等人实现了两个愿望：①让短笛复活②让短笛来到那美克星。由于大长老的死亡，第三个愿望就没法实现了。神龙消失后，弗利萨赶到了。他暴跳如雷，于是一场大战即将爆发……

此时来到那美克星的短笛刚好遇到尼尔，尼尔要求与他合体，短笛同意了。于是，短笛的能力暴增数倍，他立即向悟空的方向飞去了。

短笛的加入使阵容更加鼎盛，此时可以逃跑到悟空的飞船进行100倍重力修炼，以增加总体力量。(但以笔者之见，这是不必要的行为，因为一般来说，以悟空的功力，两个大元气弹便可解决弗利萨，但是第一个弗利萨原身便需6个元气弹才可解决。)所以，在攻击弗利萨的时候，最好先使用“琪琪卡片”把牌变成“必”字牌，再用“阎魔王卡片”，把牌的攻击力变成“Z”，然后使悟空发出大元气弹，这样就稳操胜券了！最后，击败弗利萨后，结束画面是相当精彩的！值得注意的是，弗利萨也会变身，而且可以变三次之多，要小心应付，而且在最后一次变身，他还会杀死丹迪(那么我们就失去了补充能量的人了！)因此，在他最后一次变身，我们只能用仙豆补充能量了。所以平时要注意仙豆的收集。

附：中日文对照表

1 グームスタート	直接进入游戏	2 データかんり	记忆管理
3 ひどろ	移动	4 カード	卡片
5 セーブ	记忆	6 のうらよく	状态
7 ずらすじ	故事介绍	8 とぶ	飞行
9 オート	自动战斗	10 マニユアル	自我战斗
11 せんとう	攻击	12 カード	卡片
13 にげる	逃跑	14 ふくごろころげき	对一个敌人强攻
15 ふくごうこうげき	攻击全体敌人	16 ブルマ	布尔玛
17 デンデ	丹迪	18 ドラゴンレーダー	龙珠雷达
19 わかもの	尼尔	20 スカウター	探测器
21 トード	青蛙	22 ポルンガ	神龙
23 シンチコウ	龙珠	24 せんず	仙豆
25 カリンさま	加林仙人	26 ミスターポポ	波波先生
27 でいちゃん	孙悟饭	28 うらないババ	占星婆婆
29 エンマさま	阎魔王	30 かいおうさま	界王
31 チチ	琪琪	32 ウーロン	小八戒
33 プーアル	普普		

游戏始祖

编者按：目前市场上发卖的电子游戏是继承和发扬早期游戏的优点而来的，温故而知新，我们收集了任天堂已推出的各种游戏类型的始祖，你知道多少呢？

1. 后备电池的游戏始祖

森田将棋

为了储存游戏进度和其相关数据，今天在游戏卡中装配后备电池是理所当然的事。大部分人以为电池最早是装备在RPG节目中的，这是个误解。其实，森田将棋(将棋是一种日本象棋，森田为日本将棋五段森回和朗)是第一部装备电池的电子游戏软件，没想到吧。顺便说一下，86年推出的《赛尔达的传说》已经有磁盘记录了。

3. 使用偶像的游戏始祖

银河传承

应该诚恳地向《中山美穗的快乐中学》的游戏者道歉。最早在游戏中大量使用的确实是在日本家喻户晓的中山美穗。但在这之前，〈银河传承〉起用歌星菀野目洋子演唱主题歌，其立体声磁带和该游戏卡作一套发售，引起明星效应。这可以说是演艺界和游戏业的初次合作，是一个很不错的商业策划。

2. 第三方参与制作的游戏始祖

金块 I

在HUDSON加盟制作FC(任天堂)游戏软件之前，从83年7月15日到84年7月4日近一年间推出的17部游戏节目全部都是任天堂单独制作的。HUDSON于84年7月20日推出《金块I》正式做为第三方加入电子游戏市场。第二个加入的厂家是Namco公司于84年9月7日推出射击类游戏《小蜜蜂》。85年2月11日JALECO公司推出《火凤凰》成为第三家。今天日本已有近百家研制开发任天堂软件。当然也有不少厂家如HUDSON，光荣，CAPCOM等同时也为街机，世嘉，PC—Engine服务。

4. 据电影改编的游戏始祖

成　龙　(斯巴达)

大部分闯关族都会说〈七宝奇谋〉，(86年2月21日，柯拿米出品)那就错了。在它之前的85年6月21日，根据当时风靡一时的电影〈斯巴达〉改编的游戏〈成龙〉由任天堂推出。该游戏也是使用声音合成的游戏始祖。主人公在格斗时大呼："阿臭！"有点像《街霸》中阿龙和KEN一声怒吼："you根！"不久前根据奥斯卡金奖《侏罗纪公园》改编的同名游戏，也是利用电影的知名度和与号召力来吸引闯关族，顺便说一句，把《斯巴达》译作《成龙》，亏香港人想得出。

下期推出

STREET FIGHTER Ⅱ

SF Ⅱ第四弹
动作游戏龙头老大
新增四位街头太保
全新人物及背景设计







由日本著名的暴力游戏公司 Capcom 制作的王牌游戏 SF2 系列窜红已五、六年，动作片无以出其右。直搅得闯关族们欲罢不能。93 年，Capcom 公司再搅混水，又推出 SF2 系列第四弹《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ》。采用全新的游戏系统，如全新的得分显示系统，新增加了四位全武行的街头太保。这样就由原来的 12 人增加为 16 人，另外游戏背景及人物全部重新绘制，人物大特写更为清晰生猛，还为每个人设计了新的招术。SF Ⅱ甚称扛鼎之作，闯关族们又要下地狱了。

如心痒手痒，请看下期介绍。

《街霸二代》制作者訪談錄

编者按：《街霸二代》在日本共销出250万盘，在中国大陆销量应在100万盘左右吧。通过这篇对Capcom公司《街霸二代》制作者的访谈录，我们能够看到一个优秀的游戏是如何经过创意、剧本、编程、美工、音乐等集体合作而完成的，也许你对《街霸二代》已经非常熟悉，这篇访谈录仍会告诉你游戏背后许多有趣的事情，由于日本软件公司的保密制度，游戏设计制作人员一般不透露姓名和接受采访；因此这篇访谈录弥足珍贵。



制作者之一
性　别：男
职　务：制作
喜　好：模拟游戏、♀、酒
讨　厌：♂、烟
生　辰：昭和36年
出生地：爱媛
身　高：170cm
体　重：63kg
血　型：O型
星　座：双子座
兴　趣：自己治伤，至今未成功过
最想做的事：入院
自我简介：因我在乡下长大，所以以前几乎是完全没接触过电玩，一直觉得电玩中心是个藏污纳垢的场所。但到城市后才发现，这里的电玩中心林立，且也都能让人有舒服感觉，所以我也真的是吓了一大跳。

我从Capcom创立时便已加入制作，也参加了数款软体的催生工作，而现在算正在隐居。



制作者之一
性　别：男
职　务：软体
喜　好：烤章鱼、海菜
讨　厌：虾、蟹、纳豆
生　辰：昭和42年
出生地：在阪(偏远乡村)
身　高：177cm
体　重：72kg
血　型：A型
星　座：牡羊座
兴　趣：令人快乐的事、做一些东西、音乐
最想做的事：轻轻松松的出游。
自我简介：我一直很喜欢电玩，所以便理所当然地经常出入电玩场所了。

在第一次接触电脑时，我真有“世界上居然有这种这么好玩的东西”的感觉！然后就一头栽进电脑的世界中。虽我想朝资料处理的方向发展，但在了解电玩也属于电脑的一部分后进入了Capcom。然后，现在正在为制造出有趣且能令人快乐的游戏软体努力(?)着。

由玩家蕴酿的游戏

问：《街霸二代》在什么样的情况下决定要开始制作的呢？

制作者：是因我们想制作出一款充满格斗技风格的游戏开始的。我们曾经制作的《STREET FIGHTER》并不是快打旋风，原本想把《STREET FIGHTER》以《快打旋风89》来命名，但因玩家反应这不属于《快打旋风》，所以这命名便因此作罢。在这种情况下《快打旋风89》变成了《街头霸王》其续篇也只有另行制作了，所以《街霸二代》可说众玩家所制作的。

问：有没有亲身打过《街霸一代》。

制作者：因若不清楚了解《街霸一代》的魅力便无法作出其续篇，所以我们当然对《街霸一代》作了番相当的研究了。

问：制作与企画上的沟通有无问题呢？

制作者：将本身的想法清楚的写下来都很困难，更何况是意识传达这种事，所以应都会有些出入。

制作者：但我们仍尽量充分的表现出强烈的制作欲望及可靠的信任度，这些都使整个制作变得更顺畅些。

而在软体制作上最困难的便是如何以横卷轴的方式使背景能作出3D的效果。因我们实在是没把握可作得出来，所以真是战战兢兢的。

制作者：虽是辛苦，但在看见完成品的效果后倒是蛮欣慰的。

问：你们曾预料到《街霸二代》会引起这么大的狂热吗？

制作者：我是没有想到居然会这么的受欢迎。因一共有6个钮，操作似乎是复杂了些，也应该会使初学者很伤脑筋才对。

因此，即使不用“升龙拳”、“波动拳”也可以获得胜利。有如实战的各种华丽招式及本身或敌人即使体力相当少也可能以一击反败为胜的招式来打败对手，这些因素都可能是《街霸二代》今日会大受欢迎的所在之处。

在海外也正展开激烈的热战

问：你知不知道《街霸二代》如今在海外也受到疯狂的喜爱？

制作者：在美国相当疯狂。在美国围绕在机器周围的人数那真是日本所无法比的。单打的情形绝对找不到的，因为老是有人加入。

在美国，厉害的人一坐下来椅子便好像是他带来的一样。而每天从早到晚都挤满了前来交学费的同好的。

问：这是《街霸二代》有以美国为游戏背景的缘故吧！

制作者：对美国人，他们绝不会因打到一半有人胡乱加入而生气，这在日本就行不通了。

问：你有没有在美国与人对战过呢？

制作者：我打了无数次哦！他们真是强的可怕。他们往往会有出人意料的攻击。所以常常会莫名其妙的被打败。连最拿手的桑基尔夫都在那边被打败了。

制作者：从美国回来对战实力真的是增加了。这可是在身径百战后才获得的径验哦！

问：他们多以哪个角色来与别人对战呢？



制作者之一

性　别：男

职　务：企画

喜　好：好吃的东西、大型电玩的基板

讨　厌：洋葱、毛毛虫、黑黑的东西、得不到的东西

生　辰：昭和 42 年

出生地：东京（靠近琦玉贝）

身　高：170cm

体　重：60kg

血　型：O 型

星　座：处女座

兴　趣：只要是有趣的都喜欢、搜集大型电玩的基板

最想做的事：毫无拘束的到世界各地去旅行

自我简介：我从小开始便对任何游戏有很大的兴趣。尤其是最常到百货公司的屋顶上去痛快的大玩一番。而在电玩发明后，我虽曾沉于电玩世界中，但在学校的禁止下，我也戒掉了前往电玩中心的冲动。但，在一年后我的旧病复发，从那时开始，我便几乎每天都要到电玩中心报到一下（除了毕业旅行到山中时）。

在学校期间曾为某杂志写报道，而在毕业后却机缘巧合的进入 Capcom。而在身为公司内薪资最低的情形下努力奋斗。

接着，我便凭以前经验的累积，打出"设计迎合消费者口味的软体"的口号参与各作品的制作。

"游戏性到底为何？"为了追求这个答案，现在正于工作及生活寻求答案。



制作者之一

性　别：女

职　务：音乐、音响

喜　好：绘画、音乐、草莓、瓜类、寿司、电玩、购物、聊天说个不停……啊！再写下去就没有空间了。

讨　厌：要用杀虫剂才能杀死的虫

生　辰：昭和 42 年

出生地：大阪府

身　高：因最近没有量所以不知道

体　重：因最近不想量所以不知道

血　型：A 型（但很多人都不相信……）

星　座：天秤座

兴　趣：在电话中聊天

最想做的事：打爆《街霸二代》，随兴所至的旅游

自我简介：我人小开始便学习钢琴，所以我一直认定以后一定会朝音乐这方向发展，然而在我这一直只认识扑克牌及大富翁的人身上开始有些转变了。在最初接触任天堂时，我真的被它的有趣吓了一跳。而在第 2 天，我"便因玩得太多手腕抬不起（肩部肌肉僵硬），使得无法去上琴课。

虽我以前曾说过游戏中心是个太过野蛮的地方，而今日我却老是卷起衣袖跑到南边（大阪的闹市）的电玩中心去大显身手。（但我女性的魅力却不会因此而有所改变哦！）

制作者：对外国人，太过复杂的操作他们好像学不来。如"升龙拳"等便是。因此，可简单的使出来必 杀技的春丽、布兰卡、百裂张手的本田他们都很喜欢。

而我们使用龙、肯时，他们起初便会觉得是肉角而猛攻。因此当使出升龙拳时，他们脸上的表情是可想而知的。他们会很好奇的求人教他打出升龙拳的方法。

且在连续打出升龙拳后，他们便不敢接近了。这样一来就离胜利不远了（笑）。然后他们还会半开玩笑的说："记住这家伙，下次不要再让他打了。"

问：听说台湾只有附按钮的《街霸二代》，这是真的吗？

制作者：是的，《街霸二代》控制面板算是特殊的。而台湾似乎不喜欢特殊的控制面板。因此即使按钮少点，只要能作出各种动作就好了。

听说，那边是以按钮的组合方式来补按钮之不足。以同时按下数个按钮来出招，有些技巧还要用到 3 个按钮呢！（编者注：以上仅是日本方面的看法而已！）

而且，《街霸二代》好像在香港也很受欢迎。象《吞食天地》、《快打旋风》之类都很轰动，那里不愧是电玩迷的天堂啊！

钢铁的内体　桑基尔夫传说

问：制作过程有没有被删掉的角色或必杀技呢？

制作者：有，桑基尔夫原本有一项头捶技没有制作出来。在垂直跳跃后将操纵杆往上推、放掉后再按拳钮的技巧。这原本是用来将敌人往上抛，于落下时以头突刺。但因很多技术上及其它方面的问题而不得不放弃这个构想。

制作者：若有了这，则桑基尔夫就变得更强了。

制作者：曾经他会是最强的，而如今这变成传说了。

问：怎么说他会是最强的呢？

制作者：最初桑基尔夫的防御力是最强的，但因太强了而作罢。你想，若是打了好几次还打不死他，而且攻击力还那么强，那到时间终了时对手一定会被判战败的。因此，为了全体实力的平均，只好在资料设定上动手脚，不要让他强得过分。

制作者：春丽很强。

制作者：她原本有种脚法，这可以说是接近敌人的方法之一，只要调好摇杆按个钮即可。这与普通的跳跃有些不同，可跳至对手的背后，然后从背后攻击。

问：这样，那为何要取消呢？

制作者：因不想让春丽强得过火。春丽原本速度就很快。若再加上这脚法那就很难再找到对手了。虽我们也作过调整，但时间也是一个问题的重要所在。

除此之外，达尔锡本来也是很强的哦！现在的达尔锡虽攻击力稍弱了一些，但在以前攻击力属中等。且出拳速度出发很快。在以前他的可伸缩直拳及踢腿来得较龙、肯快些，几乎无人

（下转第 15 页）

光明与黑暗Ⅱ

——众神的遗产

制作 CLIMAX	类别 RPG
机种 MD	容量 12M

丁笑逢
梁　军
梁　健
摄影　周志伟

遥远的地方，有一块被称作鲁恩的大陆，在这块被分为东西两部分的土地上，各个部族、种族的人民过着平静的生活。

正是因为长年的安定，使人们忘记了邪恶的存在，那是个古老的传说：一千年前曾经有一头黑龙——DARK DRAGON 因作恶多端被封印，但他发誓终有一日要复活向人类和神族复仇。但这个传说几乎已被埋没在和平的岁月中。直至有一天，东大陆的卢恩法斯特王国向西方的卡地亚纳王国发动侵略，再度点燃了沉睡千年的战火……

一名年轻剑士正在王国都城教会旁的空地上接受人马族骑士巴利奥斯的辅导，他就是故事的主角迈克斯。正说话间有兵士来告诉巴利奥斯国王召见，巴利奥斯急匆匆地走后，迈克斯来到教会大厅遇见僧侣罗欧，并得知战争的消息(注意此时还无法在神父处存贮)。

主角来到卡地亚纳，在大臣的带领下谒见国王。同时接受了第一个任务。回到村中时会有包括罗欧在内的五名战士成为同伴，然后再去皇宫，可得到一辆马车开赴战场。



第一章　封印之匙

一行人刚到达目的地，突然发生了一场大地震，接着便与敌人交战。此时先撤退，在右方的小屋旁会有一名僧侣成为同伴。然后重返战场，击倒敌人的骑士即可获胜。

战斗刚结束，军团的军师与主角联系，告知卡地亚纳遭到了攻击。主角连忙率众冲破敌人的封锁，赶回王国。

进了城，只见到处都是废墟，善良的人们在那中间哭泣。主角赶赴宫中，正好看到阴森的帝国军师，由于他的条件被拒绝，竟然将骑士队长巴利奥斯杀害！这时巴利奥斯的女儿梅伊冲了进来杀向凶手，却被对方轻松击退，然后，帝国军师在大笑中消失了……

梅从悲伤中恢复过来后发誓要为父报仇而加入了主角的队伍，随后又在城中酒店说服老战士库多加盟，接





着出城前往北方的阿鲁达罗城。

在阿鲁达罗城外主角与队友一起消灭了敌军的封锁进入城中。主角先四处找寻宝物，然后来到王宫之中。阿鲁达罗王见到主角到来，就要求主角随他走入地下道中。这时黑衣人突然出现。主角被黑衣人抓住关进了牢房。在狱中主角用力敲牢门，有个人走来帮主角逃出牢房。主角与队友会合与敌人展开了一场大战，胜利后主角回到王宫。一名大臣为了感谢主角帮阿鲁达罗城恢复和平，告诉他封印之匙可能在马那利那城(魔法之城)中。在去那里之前要先去林可城，因为那里有船只。在王宫中瀑布右边的墙上有一座浮雕，那儿有一个机关，只要打开机关水帘后的门户就出现了，从那里便可到达林可城。

第二章　神秘泉水

主角来到林可城见到国王。国王告诉主角在林可国的西北方有一个魔法之国，国中有一口神秘泉。如果主角有兴趣，可以去一趟。主角依言出城前往。一路上又遇到敌军骚扰。终于魔法国到了。进城之后主角见到了卡地阿那国王的女儿安丽公主。安丽公主十分感谢主角保卫了她的祖国，并且说："光剑是镇国之宝，快去寻找它！"主角依公主之言进行调查。在右边楼的三层中，又找到一名队员。然后出来的途中在一层的左边碰到一位红衣人。红衣人告诉主角魔法国有一只神泉，要去那里必须找到光明玉，光明玉就在洞穴之中。主角闻言大喜，率先走进洞穴，谁知洞中有怪物看守着宝玉，主角大发神威杀掉怪物。取得光明玉之后，主角来到神泉边，拿出光玉，见到一白色幽灵。一番对话之后，主角得知封印已落在恶魔手中，必须把它夺回来。主角又在二楼找到另一位战友加盟后回到林可城中。国王这时焦急地对主角说："快帮我找孩子吧"。主角在城中搜寻一遍之后还是没有头绪。忽然在马戏团附近有一个小孩说看见国王的孩子进入马戏大篷。主角进了大篷才发现这是妖怪聚集之所。杀死妖怪之后，主角带小孩回到王宫。国王非常感激主角，于是把国中的大船送给主角。谁知这里黑衣人又来捣乱，放火焚烧了船只。由于国中已没有船了只好到别处寻找。



主角出城进入一所教堂，在左边一个房间中发现一个人。交谈之后走进大堂，谁知这个神圣的地方也有恶魔存在。在一阵打斗之后主角解救了巴鲁与阿蒙，在他们的指引下主角前往巴斯多克城。

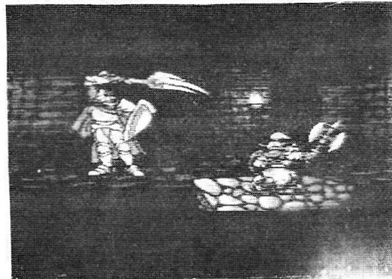
第三章　激战

在巴斯多克城中，主角四处奔走，终于找到了黛安娜。主角在与黛安娜交谈时得知山中有一块宝玉。主角在一番寻找之后终于在一座大山石下角的山洞之中发现了这块宝玉，要想得到它还得经过一场战斗。打败众多妖怪之后。主角带着它来到中间一所房子中，房子中的老艺人经过精雕细琢之后，宝玉现出了本来面目，随后老艺人告诉主角如果把这块宝玉交给最左边山洞中的狼人赞已，他将成为你最得力的部下。

主角带领战友们继续前进。发现如果要开巴斯多克城，必须经过一座小桥。但敌人在桥前与桥上都设有重兵，此外桥头还有一门大炮。一番激战之后通路打开了，主角安全从巴斯多克城脱出。

第四章　平原之战

主角冲过小桥之后来到一个大平原。平原之上景色秀丽，但是你发现埃里奥克国王的战车停在这里。主角在上面的屋中找到了老鼠之后发现埃里奥克王正在酒店中休息。你先偷偷到他的战车中寻宝。前进至车头之时，看见一位红衣人。交谈之后你发现朋友

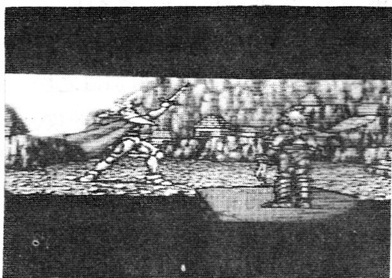


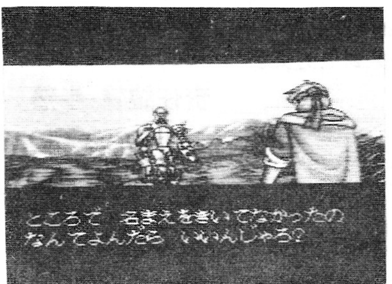
们都不见了，埃里奥克王的战车也开走了。另外上集中不知去向的老人，飞行骑士也加入队伍。

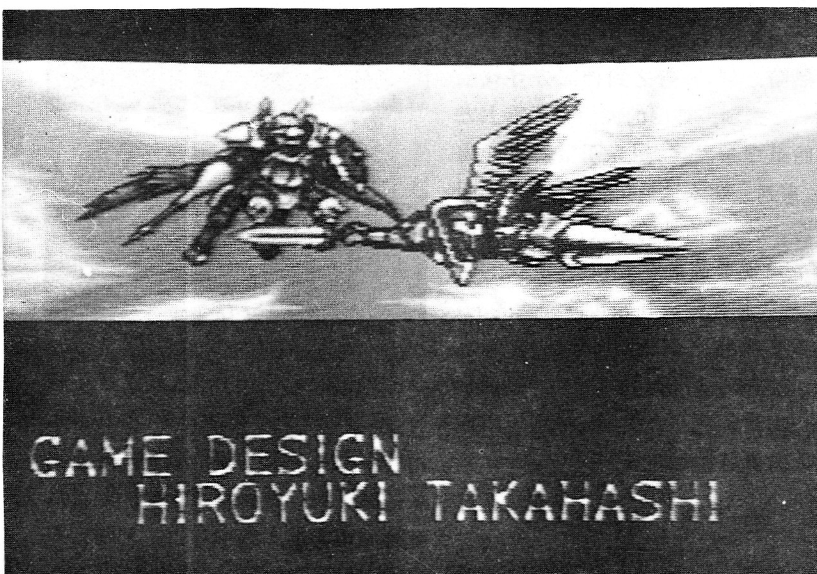
为了救回战友，主角迎战埃里奥克国王的军队。埃里奥克王被打败了，你冲入他的王城之中，首先在道具屋中找到多明戈，在羊圈中发现凯斯。从他们口中得知在港口敌军还设有一座军事要塞。敌人机关重重的要塞挡不住你的前进。奋战之后终于主角战胜强敌，在港口中登上大船向遥远的未知前进……

第五章　航海之旅

大海是变幻莫测的，有时风平浪静，有时却有妖怪军团出现。船被损坏了，主角虽焦急万分也无可奈何。船被拖到瓦拉王国修理，主角无事可做，便来到城中见瓦拉国王。国王首先表示欢迎，然后告你港口有一条小船可在你的船修好前借你使用。主角依言在港口找到小船无目的地在海面上游荡。前面出现了一条美人鱼，从她口中得知岛外瀑布中有一条暗道通往水晶宫。你驾船穿过瀑布来到水晶宫中，发现这里便是去神国通道的入口。由于符印没有解除门是封死的，主角怀着万分遗憾的心情离开了那里，随后水晶宫便沉入水中。







当你回到港口时，你的大船已修好了。你再次进王宫表示时国王的谢意之后，便驾船向东方大陆前进。

第六章　光剑

大陆近在眼前，主角按捺不住心中的喜悦。船靠岸之后，主角首先拜访鲁道鲁村，村中的红衣女向你透露在他们村子东面有一个神龙之国名叫凯拉欧尼亚。神龙的子孙们在那里生活，村中左上角房子中的人也告诉你在神龙之国有宝物。在此房的三楼有一位勇士也期待着加入你的队伍。

主角听后便要前往神龙之国，但村子口有大石头挡住大路。在与看门人交涉之后，主角搬开石头踏上去神龙之国的征程。一路之上敌军不断对你骚扰，虽不堪一击，但也十分讨厌。经过一路征战，主角终于到达神龙之国。进城之后，先拜会国王。接着在地道口找到一位战友。随后带队出征，击败敌军首领。取得胜利之后，主角进入了神龙之国的神殿。



出乎意料的是在神殿中主角找到了他的弟弟卡恩，卡恩同主角同心协力打开神殿的大门。但魔王也出现了。卡恩奋不顾身地冲了上去，与魔王一起撞到了墙外。

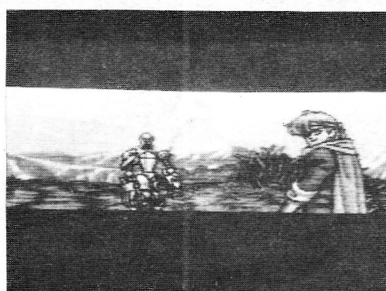
主角刚刚找到卡恩，又失去了他，心中十分沮丧。他又回到鲁道鲁村。红衣女子又向主角透露光剑在村南方的魔城之中。

在魔城之中，主角经历了千辛万苦，打败了敌人的围追堵截，终于找到了古神话中的宝物——光剑。

第七章　圣剑

在此关中到城内唯一有两个门的房屋正中的墙壁前调查，可以找到同伴武士。然后主角在最下方的洞中找到国王。国王告诉他，卡恩正在此处养伤。这时城外敌军进攻了，主角自告奋勇出城迎敌。在击败敌军后主角追杀他们至东边的城外，此时黑衣人的部下又来捣乱。将他们统统杀死之后主角来到城中，上关被卡恩撞走的大魔王又出现了。你的情况十分危险。正在这危急关头，卡恩飞身赶到，不顾身负重伤把魔王击退，他也献出了宝贵的生命。

回到国王处，国王交给了主角一把黑暗之剑，并告之到神国去寻找至宝——圣剑。神国的大门在王宫上方的暗道中被发现，用光明宝石打开大门，来到一喷水池前，再一次使用光明宝石，一千年前神的幽灵出现了。幽灵对主角说要战胜黑暗龙必须找到圣剑。你先把光剑放在左边的神坛之上，然后把黑暗之剑放在右边的神坛之上，圣剑便会出现。主角得到圣剑便从右边出口回到国王之处，告别国王向敌人的最后据点前进。

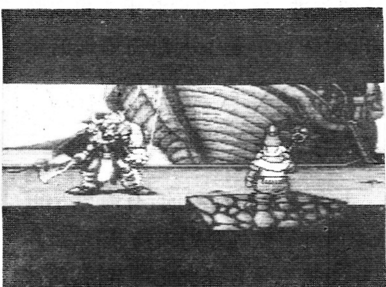




第八章　最后一战

首先应该到城中整理武器及道具，再到村口上下两排树的道路，对着上排从右数第三棵树进行调查便能找到忍者。然后去与城主交谈，得知由城外的光道可进入古代城。出宫后发现自己置身于一座阴森恐怖的城堡中，城中有大批敌人列队相待。当主角带队冲杀过去才发觉敌人除了五只双头龙过来交手外，其余的只在原地观望。在杀死五只双头龙后，就可以用远程火力将之一一消灭。

当敌人被消灭之后，你刚松一口气时，敌人的后援杀到。这一集团敌人十分凶残，共计十六个远程火力和一个头领。经过战斗发现，只要奋不顾身，不怕牺牲地冲向敌首领，将其击杀于剑下就可安然过关，并不需要与小兵纠缠不休。将敌首领杀死后即可从城堡左边的地下道中脱出。来到大海边，在最左边的凸出处使用圣剑，古代城便从海中升起，现出本来面目。



主角从一座建筑中发现一个闪光机械，原来这就是光道。进入光道后发现来到另一城堡中，这便到了古代城。城中道路狭窄、弯曲，兵力不得施展。敌人的飞行部队将给你很大创伤。而敌人的首脑则是一个三头怪物，其主身坐镇于后方，另两个头把守两条要道，我方必须集中优势兵力将其一一突破。

此后，大魔王现身了。虽然它手下兵多将广，但是我方只用弓箭手便可对应自如。除了多用些时间外并没有什么阻碍。当大魔王只剩下光杆司令时，我方又用拿手好戏，必胜宝物——群起而攻之。一拥而上，结束他的性命。



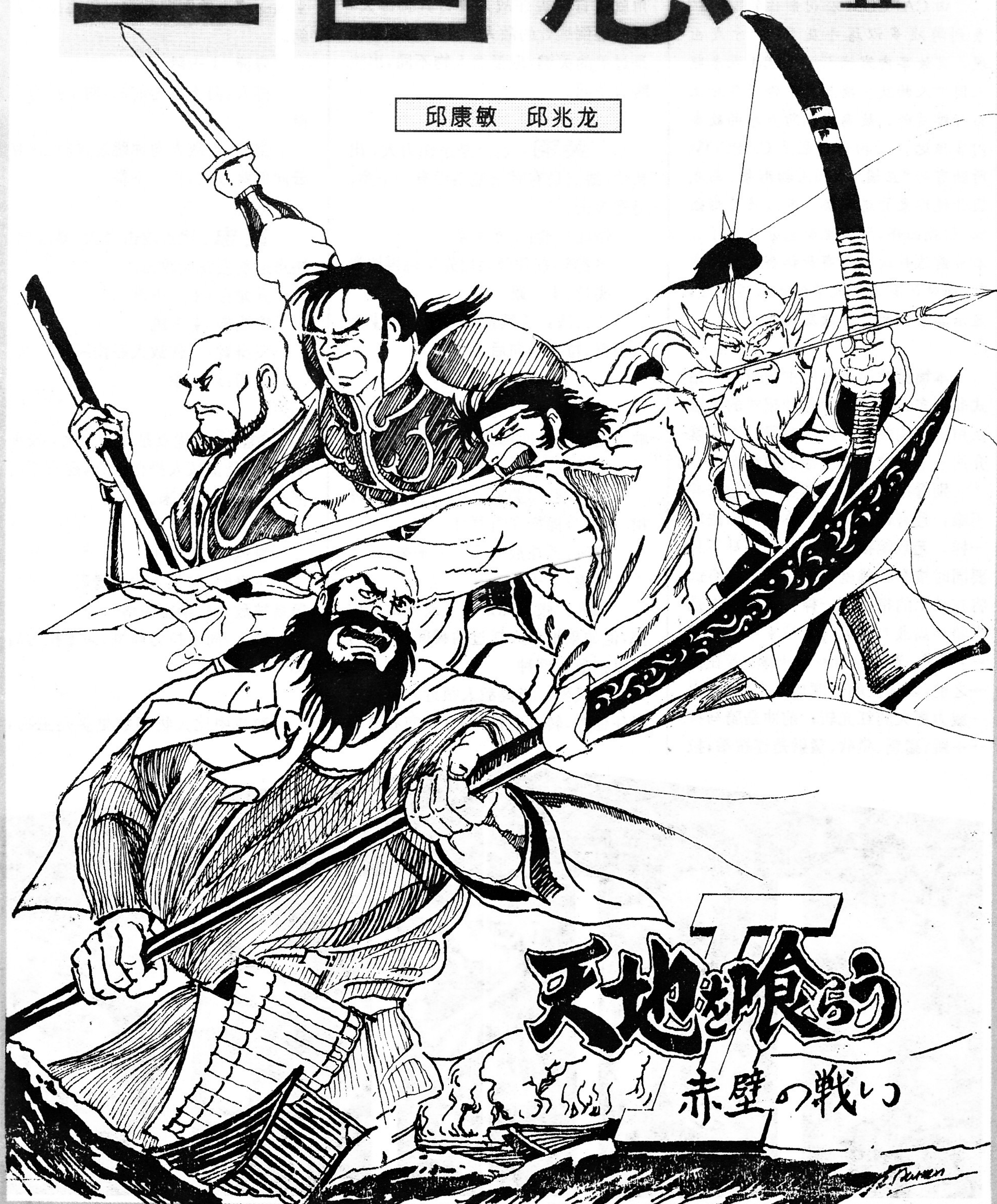
本以为已经天下太平，江山一统。但是大魔王还要垂死挣扎，用借物还魂之术将地上的三头恶龙招起，进行最后顽抗。龙头各个坚固无比，法力高强，十分棘手，但也各有弱点。左面龙头好象生性善良，只用弓箭手进行远程攻击便一命呜呼。右面龙头虽十分好战，但不敌我大兵压境，终命归黄泉。只剩下一个中间龙头，这时我方应还剩下大批人员进行大规模加血之后便是各显神通，远近结合，立体进攻。呼……，大功告成，奏凯而还。主角这时用正义之剑刺穿恶龙的心脏，邪恶又一次被镇压，世界终于恢复了和平。

古代城沉到海底了，主角不知去向，也许当邪恶再一次复出时，我们又会见到他的英姿吧……

责任编辑：半熟

三国志 Ⅱ

邱康敏　邱兆龙



最近街机游戏中非常流行的格斗游戏《三国志Ⅱ》，较前作《三国志》更为暴力及凶残，人物由四人增加到五人，还可以下马进行赤手格斗，打斗手感十分流畅，使之成为街机中的抢手游戏。

由CAPCOM公司制作的"三国"系列游戏多以格斗及RPG方式出现，其故事内容为CAPCOM在参照三国中人物及重要历史事件的基础上自行编写的，故离我们所熟悉的故事内容很远。人物形象也是CAPCOM所独有的"三国"系列人物形象，与我国传统形象背道而驰，其人物外形强壮，相貌凶悍，游戏里面充分体现了日本目前这种适合于商业社会的文化内容，同时也有日本民族的武士道精神，显示其很强的征服欲及大和魂。

本篇游戏中为五位主角设计的招式非常多，熟练掌握各种招式的出法及用法是闯关所必须的手段，下面就介绍一下五位主角及他们的绝招：

别看招数繁多，其实掌握起来并不难，且有许多招虽名称不同出法却一样，无敌绝招无论在马上还马下只要同时按拳和跳就能使出来。所有武将在马上的招数都一样，骑马挑人是当骑马离敌人很近时，拉↓↑→（或←）＋拳；光斩是拉←→＋拳，若在拉→之前，以很快的速度按一下跳，便出一威力更大的红光斩；前冲是骑马拉→＋跳；猛刺、猛砍、猛射是连按拳；拉→＋两下跳出类似无敌绝招的招法，但不费体力，威力小；战马的调头拉反向＋跳；下马为↓＋跳。特别要说的是游戏中若单用拳打，那么就会发出组合招几下把敌人打倒，伤血不多。若打拳的同时配合拉↑或↓，那么主角就会自动捉住敌人并将其扔出去，同时砸倒远处的敌人，此招能否掌握是过关的关键，但根据人物不同，出法略有不同。

关羽：优点是杀伤力大，出拳快，缺点是有时出绝招后有一小跳，易受攻击。

饿虎扑食：↓↑＋拳

飞身砸：捉住敌兵后先按跳再按拳

头槌：↓＋跳

掷人法：连续按拳的同时拉↓为向前掷，拉↑为向后掷

张飞：优点出招无大破绽，缺点是没有反向掷人。

大冲拳：↓↑＋拳

飞身砸：同关羽一样，但干跳不好用，如配合摇杆左右更好

咬人：抓住敌人后拉↓＋拳

猛撞：↓＋跳

掷人：张飞无论拉↑或↓都无后掷，但如果把敌人抓过的瞬间拉向后，可以把敌人倒种

旋风坐：当离敌人很近并且没有抓住他时，转方向杆一周（面向右逆时针转）当再次面对敌人时，按拳便可发出

赵云：优点动作灵活，掷人时无破绽，缺点攻击力小。

升龙剑：↓↑＋拳。如果拉↓↘→↗＋拳则向前跑一段再出升龙剑。

肩撞：↓＋跳

掷人：向↑拉为前掷，向↓拉为后掷

空擒：当敌人向你跳过来时，让赵云向他跳过去，拉↓＋拳

黄忠：优点攻击力大，易远攻，缺点速度慢易受攻击

升龙弓：↓↑＋拳

滚地脚：↓＋跳

飞身背：抓住敌人后按跳再按拳

快箭：连按拳

魏延：优点是攻击力大，较灵活，缺点是扔敌人扔得太近，还有不能把骑马将打下马来。

脚刀：↓↑＋拳

滑地冲：↓＋跳

飞身砸：与张飞的飞身砸一样出，但易被敌人从半空击落

掷人：向↓拉为前掷，向↑拉为后掷

游戏中比人物招数更多是宝物，

五　虎　将

张飞



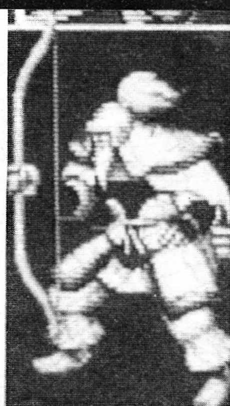
关羽



魏延

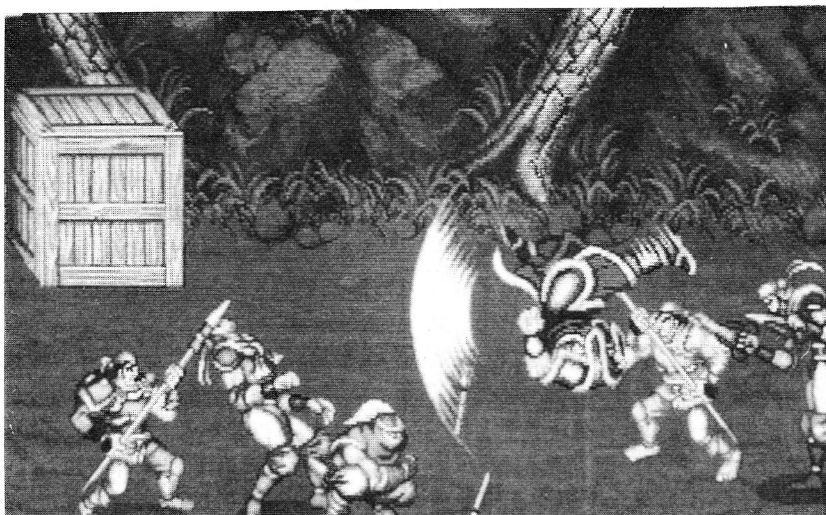


黄忠



赵云





其中包括食物、金钱、书物及武器，我们把一些作用大且不易得到的介绍一下：

金槌・木槌：可把敌人砸晕

正国・飞龙・虎辙・菊一文字：一种大刀，可一次打击两下。

倚天：名剑，效力与正国一样

青龙刀・大偃月刀：能一刀将敌人砍倒

青钉：和倚天齐名的宝剑，在长坂坡中杀死夏侯恩才可得到

村正・正宗：大刀，可造成三次攻击

七星：闪闪发光的宝剑，威力大于青钉、在长坂坡一关中杀死关底赵明可获此剑

圣剑：剑上带火，砍倒敌人时会使他着火，威力比七星大许多，是杀死张辽的有效武器，在赤壁之战Ⅰ中，下了第二艘战船后，在画面左上角向左打拳，会有一宝箱从天而降，内有此物。

草雉：威力最大的利剑，在华容道一关开始处，画面左上角向左打拳，一个木栅栏后边可取此剑。

好了，说的很多了，相信大家对此游戏的精采应有一定的了解了，该介绍攻关方法了：

第一关：博望坡Ⅰ

这一关敌人不多，关中和关底都有食物补充，要利用这一关好好练习技术，关底是李典，只会飞腿之类的招术，可把他封在画面外打，也可到画面最左端放火。

第二关：博望坡Ⅱ

第一关的继续，半途会遇到赵氏兄弟，他会撞人，要小心，最好不捡剑。关底为夏侯惇，尽量不要让他上马，他的招法很多，特别要当心他踩你，可以封边。打过这关后，会有大吃比赛，尽量快摇杆和连按两个钮，按得越快，吃得越快很有意思。

第三关：新野城

这关不长，半路会有一排排的木桶，内有宝物，其中第二排最下边的木桶中有一个大火腿。关中有许多刀手，灵活得很，不易对付，关底是许褚，巨壮，使一特大油锤，若挨其一记火光锤，可不得了，打许褚不能封边也不能正对着他，否则有被撞的危险，可以走到最右端放火。

第四关：刺杀刘备的美女战士

一上来就有三名美女，她们轻功不错，善使飞刀，杀伤力绝不小，强壮的你能否打败这三名美女可是保住英雄名义的关键时候，可别在此折菜！

第五关：白河

这一关很长，要走木筏，上房顶，下河淌水，才能到达关底，在关中会遇到许多敌人，包括肥肥、刀手和赵氏兄弟，打他们比打关底还费神，下河后遇到赵氏兄弟一定要封边打，关底有大盘包子补血，守关将曹仁一手执剑，一手使链子锤，他绝招多还会用剑防守，打他最好用掷人法，别的招一律行不通。

第六关：长坂坡Ⅰ

这一关的敌人的行动突然变得很快，往往令你措手不及，这时有大偃月刀可以利用。到关底打淳于导时用刀就太慢了。淳于导善骑。你切不可把马骑过去，他使一柄月牙铲，会跑动出铲，你不可封边，但有一好方法：就是把他引至左上方的柴堆处，憋在角落里只用拳打，就可切死他！要注意背后的小兵。

第七关：长坂坡Ⅱ

是从刚才的路往回杀，半路上会遇到一群赵氏兄弟，杀死他们后走到标有“长坂桥”的路牌出现时，夏侯恩会骑马过来，一定要打死他得到青钉剑，这样便可用青钢剑来杀肥肥和刀手(杀死赵明后可得到七星剑，此为杀死关底的好武器)。关底为夏侯杰和晏明两人。夏侯杰和李典差不多，较为好打。晏明可不是善主儿，壮如许褚，使一口三尖两刃刀，沾他一刀光，你会浑身喷血。你也不能封边，否则下场就是挨一刀；长坂桥很窄，活动余地小，所以不容易打过去。过关后会有练武的机会，单人玩是打碎许多木头做的曹操，双人玩是双方对打，你可以过过内讧的瘾。

第八关：赤壁之战Ⅰ

曹军与孙刘联军的决战开始了。在第一条船的甲板上可以得到木槌，好好利用。在第二条船上有一盘鱼和

一把正国。运气好可有正宗。运气不好就屁也没有。进入船舱，首先看到一只龙虾，但先要找出圣剑，有了它才好对付一群“赵爷”。圣剑最好留到关底，这样打张辽就方便多了，张辽一手持盾，一手持一不明武器，模样十分狼狈，他动作很快，还会用无敌绝招，你既不可靠近，也不可封边，还得防飞刀之类，打过他差不多就快累吐血了。

第九关：赤壁之战Ⅱ

这一关的长度和难度是比较大的，地形复杂，敌人的品种多且供应充足、不凭票，天上还会掉下石头，你练的怎样了。到了九龙壁才算到底，这里有一个暗箱，在画面上方右起第二根柱子下飞腿，有可能得到正宗、虎辙之类的刀，关底徐晃纵马杀来，他手执车轮大斧，他骑马冲过来一斧，有效长度贯穿整个画面，所以要先将他打下马，还得小心翼翼地从侧面靠上去打才行。徐晃手下的刀手，个个体力充沛，十分疯狂，比徐晃还可怕，所以没有超能力恐怕够累的，即使有也很累。

第十关：华容道Ⅱ

曹贼要溜，快追！一上来就有两只烤全猪，足搓一顿，别忘看下边，小栅栏后面有财宝，食物什么的，你不会路不拾遗吧！这时天上还会飞过一只鸟，用无敌绝招可将它打下来，可得到一只烤鸭！别忘了拿草雉剑，这样就可一剑切死一个敌兵了，天上会落石头，别丢剑。看到曹操了，可他用了过河拆桥术逃了。你只好淌水了，上岸后，有“三姓家奴”之美称的吕布出现了，一头金发，手执利剑，身披战袍，真飒！打他这种疯子没有好招只好见机行事，不可封边、贴近、处在一条线上，但可以利用倚天剑，而且每个小兵打死之后几乎都有食物，所以打死吕布并非不可能。

吕布这个疯狂的战士终于被你——闯关高手或是腰缠万贯的“币爷”干掉了。接下来的曹操很容易打死他，但要抓紧时间，否则他就跑了。

经过浴血拼杀，你这就算通关了。

结局画面：

无论杀没杀死曹操或是你选择了放走他都可看到众将回到刘备营中，刘头找来美女亲吻胜者的画面。如果你把曹操杀死了，就会显示你打各关底的定格画面及各自的结局。关羽作了教书匠；张飞真是个吃货，又在吃猪呢；赵云还在练武，一下就砍倒了几棵大树；黄忠被百兽侍奉着正在洗澡呢；魏延“下海”赚了钱之后找了许多乐子，你看那几个美女正围着他呢。

有几个秘枝再说一下：
赵云空擒妙法：双打时，由一人将敌人捉住后按跳，但不按拳，这样就会在半空中将敌人松开，这时赵云便可用空擒法了。

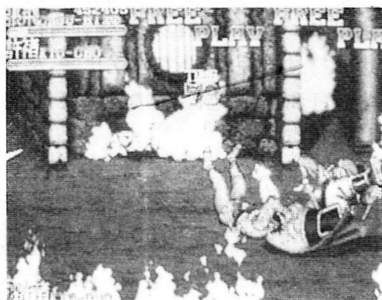
巧打关底法：关底有许多小兵，十分讨厌，但如果你把一批小兵打得只剩一个时，不要打死他，这样下批敌兵就不会出现，你可直接对付关底。

黄忠杀敌妙法：用黄忠抓住敌兵，按两下拳，然后按跳，这样黄忠便会跳到敌人后面去，这时再抓住他，重复以上程序，直至切死他为止，用此法杀关底是一个妙法。

续币记录：要想看出玩者是不是续过币，只须看他得分的个位数，平时个位总为零，每当续一币个位数加一，这样可看出此人是高手还是“币爷”了。

还有一个通关的超级秘技：你的技术很高自不必说，若不很高，此法正好，那就是你买五十个币一直续到通关，真的特灵，向毛主席保证！

好了，你们的眼睛是不是累了，饶了你们！





三国志Ⅱ

清风
摄影　周志伟

公元 200X 年一股神秘的邪恶势力崛起，世界各国政要相继遭到暗杀，甚至连恐怖组织的首脑也不能幸免，于是，正邪双方破天荒携手合作，选派肉搏高手与之对抗……

《GAME集中营》第一期向大家介绍PC机游戏《快打至尊》，颇受欢迎。因版面有限未介绍各主角的必杀技，这期补上，并向读者道歉！

斩：
国藉：日本　年龄：28　身高：195cm
体重：98kg　职业：空手道教练
必杀技：
过肩摔：→＋拳　旋风腿：↓↙←＋腿
铁头功：↓↑＋拳腿

萨尔可夫：
国藉：俄罗斯　年龄：28　身高：120cm
体重：120kg　职业：卸任的 KGB 目前担任私人保镖
必杀技：
迴旋抛：→＋拳腿
碎头摔：←↙↓＋拳腿
空抓：↓＋腿　折腰摔：→＋拳

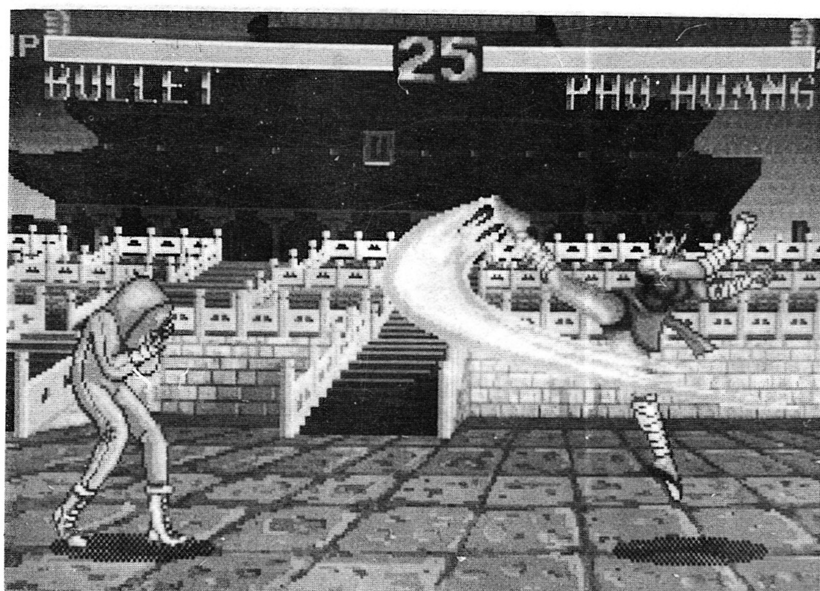
子弹：
国藉：美国　年龄：22　身高：190cm
体重：80kg　职业：拳击手
必杀技：
蜻蜓点水：↓↘→＋拳腿
连环踢：↓↙←＋拳腿
滚踢：←→＋腿　碎头摔：→＋拳

凤凰：
国藉：中国　年龄：20　身高：172cm
体重 58kg　职业：特异功能传人
必杀技：
蝎子尾：→↘↓＋腿
迴旋脚刀：←↙↓＋腿
碎头摔：→＋拳　火凤凰：←→＋拳腿
倒挂金钩：↓↙←＋腿

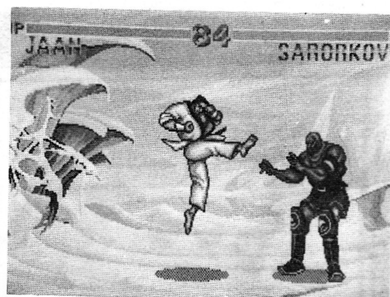
法兰克：
国藉：美国　年龄：25　身高：185cm

热带丛林中的战士





凤凰的绝技回旋脚刀



冰天雪地中的赤搏高手

中国功夫中衣服也可伤人



体重 70kg　职业:流浪打手
必杀技:
空旋摔:→+拳腿
翔龙拳:→↓↘+拳
气动拳:↓↘→+拳

鬼丸:
国藉:日本　年龄:40　身高:160cm
体重 58kg　职业:特务
必杀技:
鬼头啃:→+拳　空摔:↓+拳
龟忍术:←→+拳
旋风忍术:→+拳腿

岚:
国藉:中国　年龄:22　身高:180cm
体重 75kg　职业:中国武术家
必杀技:
双截踢:拳+腿　大佛脚:↓↘→+腿
劈卦掌:←→+拳　大车轮:→+拳
龙卷风:↓↙←+腿

金太极:
国藉:韩国　年龄:35　身高:190cm
体重 80kg　职业:国际武术高手
必杀技:
八卦掌:↓↙←+拳
太极波:↓↘→+拳
疾刺:←→+腿　空抛:→+拳
太极刀光:←→+拳

以上是向大家披露的绝大部分必杀技,其中有两条没有介绍,不知玩家是否看出是哪两招,若看破请来信证明。





最终幻想——好莱坞称霸游戏业！

[美]菲利普·埃尔默—德威特

每年赚 100 亿美元

一个 10 岁的男孩无须你告诉他电子游戏有多么神奇。只要他坐下玩电子游戏，他的整个身心就进入了另一个梦幻世界，比起吃饭睡觉来更加美妙，更不用说上学了。

一般成年人没有这种体验。也许因此许多成年人以至娱乐业的掌舵人都认为电子游戏热没有发展前途。过去 20 年，他们看着电子游戏业起起伏伏，将其视为暂时的迂回，而电影和电视才是现代美国文化的主流。

玩电子游戏在以前被人们看成是十几岁男孩的一时狂热，而如今它已成为全球性的赚钱机器，吸引了一些好莱坞的天才，传媒和通讯企业也急于在这个领域扮演一个角色。电子游戏单在美国一年就赚了 53 亿美元。每年全球范围的收入超过 100 亿美元，而一盘受欢迎的游戏卡的全球销售额可达 5 亿美元。在美国、法国、日本，人们排起长队购买一盘《殊死搏斗》卡，这是有史以来制作的最受欢迎的游戏卡，也是最具暴力性的。迪斯尼娱乐公司和米高梅影片公司将发行一个游戏版《阿拉丁神灯》；宣传片公司将首次推出《窥淫狂》——一种以成年人为对象的可操作电影；一家新开张的名叫 3DO 的公司通过推出一种价格高达 699 美元的图像逼真的高能游戏机而开始了一场将游戏和多种传播媒介相结合的实验，这一举动将游戏机市场推进到一个新的水平，但同时 3DO 公司在财政上承受着巨大风险压力。

难以捉摸的怪物

象许多其它的娱乐形式一样，电子游戏业在技术进步的推动下向前发展。美国的电讯业巨头，如电话电报公司、时代华纳公司、电讯公司等正在花费巨资将今天单向的电视播出体制变成双向的、可操作的信息渠道，不仅可以播放电影、肥皂剧和新闻，同时也成为世界上最大的电子游戏节目来源。

一种新的传播媒介、一个新的市场出现了。其中，好莱坞、硅谷和信息行业在彼此之间施展自己的影响。电子游戏是迅速演变的娱乐世界的一部分，它是如此新鲜，一时还不知该如何去称呼它——是多种媒体？可操作影片？还是新好莱坞？就象众所周知的盲人摸象的故事一样，每个人由于所接触的领域不同，因此对这个可以赚钱的庞然大物就有不同的想法。好莱坞将正在出现的市场看作是发行电影和电视节目的途径。计算机行业把它看作是将计算机普及到每个家庭的好机会。而在有线电视看来它简直就象一支魔笛，可以引诱年轻一代观众使用有线信号传输网络，并让他们的父母支付这笔昂贵的费用。

但现在，主动权实际上掌握在电子游戏的设计者手中。过去 10 年技术的飞速发展，使他们手中的工具几乎具有不可思议的能力。高速计算机图像软盘可以设计出数万种颜色并以几分之一秒的速度在屏幕上闪现；数据化缩微系统可以将相当于一整部百科全书的内容挤进一个软盘中；光纤电缆可以接近光的速度向全世界放送无数的电脑数据；模拟技术可以将游戏者带进三维虚幻世界。

福克斯电影公司总裁跳槽

就象孩子们得到一盒新彩笔一样，电子游戏制造者们正拿起这些工具并利用它们将早期一些卡通片式的热门游戏，象《超级马里奥兄弟》、《会说话的刺猬》、《街霸Ⅱ》加以改进，使之具有栩栩如生的动作和情节。同时，程序设计师的行列中又加入了新一代的好莱坞高级管理人员，他们尝到了计算机处理过的特殊效果的巨大魔力，急切地想创造一种可以通过电缆线传送或者存入卡带及密纹软盘的全新的娱乐形式。他们在热烈地讨论用人工合成的“演员”来生产可操作电影，使游戏者可以完全控制角色的行动，甚至使用适当的设备，游戏者也可以进入其中成为一个角色。

在过去的一段时间，硅谷和好莱坞的人员多次在贸易博览会上会谈，互相参观，并悄悄地展开合作。一些重要的管理人员已经跳槽。最著名的有斯特劳斯·切尔尼克，他辞去了 20 世纪福克斯电影公司的总裁职务，1993 年夏天成立了一家电子游戏公司。1993 年秋季十几个这类公司开始推出自己的产品。其中包括：

《殊死搏斗》：好莱坞以 1000 万美元发起其拿手的传媒轰炸，引发了一场全国范围的有关电子游戏节目暴力升级的讨论。这个充满血腥味的游戏预计到圣诞节将使好莱坞进帐 1.5 亿美元，大致相当于象《罪犯》这类热门电影的票房收入。

《阿拉丁神灯》:是所有制作中最精致的一个游戏节目,所有角色都是由迪斯尼摄影场的艺术家手绘的。《阿拉丁神灯》与同名电影的家庭录像版同步推出。迪斯尼娱乐公司预计这将是历史上最畅销的录像带。

《窥淫狂》:好莱坞制片公司创作的怪诞的谋杀谜案。一个真正的大杂烩,在屏幕上显示的是真正的电影,情节中的数百次翻转都由游戏机来控制。

领先一步 3DO

目前电子游戏业最令人关注的事件不是一两个游戏节目,而是又有了新的游戏机。松下推出了一种叫作"多功能游戏机"的 VCR 制式的黑盒子,由硅谷 3DO 公司设计。这种游戏机有 32 位存储器,比起任天堂和世嘉公司的 16 位系统来功能要高出一倍,还有两个特殊目的的图像软盘。"多功能游戏机"是目前市场上进入家庭的功能最强的电子游戏系统,这种游戏机本身并不能解决一切,另外它还有一个不利之处就是比世嘉或任天堂的机子价格高出 7 倍。游戏业和华尔街之所以十分重视 3DO 公司,因为它是由一些信息业巨头支持并由一名美国最富有鼓动力的企业家领导的。

特里普·霍金斯,3DO 的创始人和总裁,是最早看到好莱坞与电子游戏业将走向合作的少数几个人之一。他几年来不厌其烦地告诉每一个愿意听的人:游戏室将比电影院更受欢迎,并举出数字来证明。作为电子艺术协会的主席,主要的游戏节目制作商,也是第一个将节目程序设计师当作摇滚歌星对待的人,他针对电子工业不能就游戏节目形成一个统一的制式提出批评。当没有人对他梦想中的游戏机感兴趣时,他就自己干起来。

霍金斯着手将好莱坞电影的视觉效果与电子游戏的可操作性结合起来。他的方案不管在市场上能否获得成功,都为所有可操作传播媒介指出了发展方向。

霍金斯将他的游戏录制在密纹软盘上。但与大多数竞争者不同的是,霍金斯认为密纹软盘只是一种暂时的办法,最终可操作影片将通过电缆和电话公司铺设的光纤网输入家庭游戏机中。1993 夏天他宣布计划出售一种新式的"多功能游戏机",将直接与共轴电缆接通,这样它不仅可以作有线电视和 VCR 控制器,而且可以作信息网络的终端。

由于霍金斯对这种渠道的设想,以及电子游戏对它的适应性,使他对投资者和 350 多名最富创造性的电子游戏设计师很有吸引力。他早期的支持者包括美国电话电报公司、时代华纳公司和松下公司。

遗憾的是,并不只是霍金斯一家盯着信息渠道。雅达利宣布将发行一个售价 200 美元的游戏系统"美洲虎",抢走了 3DO 的一些风头。据说世嘉和任天堂都在开发与 3DO 同等级的游戏机。1993 年 8 月任天堂宣布计划跳跃生产一种 64K 位的游戏机,其功能比 3DO 的产品高出一倍。

同时世嘉也做了一系列很有预见的交易。其一,时代华纳和电讯公司同意分别在其所有的有线电视系统中开设一个世嘉特别频道。这样订购者每个月可以接收到 50 种游戏节目。另一个重要合同是,世嘉与美国电话电报公司联合生产了一种特殊的游戏卡叫作《终端 16》,只要通过普通电话线,世嘉公司的用户就可以与世界上任何地方持有同样卡带的游戏者进行比赛。

好莱坞和硅谷:结婚还是守寡

好莱坞与硅谷的联合可以追溯到 80 年代,电影公司和游戏制作商都发现将卡通片和电影中的人物用在游戏中对双方都有好处(通常收取纯销售额的 5%到 10%)。雅达利公司使用芝麻街、米老鼠等形象制作了一批游戏节目。1982 年雅达利以 2300 万美元买下 E·T 的使用权,结果制出的游戏卡却糟透了。这次被称作"1984 大崩溃"的灾难将雅达利带上破产法庭并险些将它的母公司华纳通讯公司也拖下水。一些没有售出的 E·T 卡仍可以在零售商店落满灰尘的架子上找到。

现在好莱坞也在利用游戏中的人物制作电影和电视。1993 年推出了《超级马里奥兄弟》、《会说话的刺猬》的卡通片。任何一部电影或系列剧中如果有动作的话,在 6 个月内就会有游戏卡出现。

于是,大规模的合并开始。好莱坞大制片厂不是买下一家电子游戏公司,就是自己内部建立操作节目部门,或是两者兼而有之。阿列克斯·布朗父子投资公司的专家史蒂夫·艾斯克内兹说:"人们过去常问加入这一行业会有什么风险,而今年人们问的是:不加入这一行业会有什么危险?"

在索尼操作节目部门,哥伦比亚公司买下的每一个电影脚本电子游戏部都要筛选一下,看可否制成游戏版本。如果前景看好,一个独立的脚本写作小组就将它发展成游戏版。有时,为使游戏更加精采,在电影脚本中每分钟都加入几次可操作动作。

电影队出外景时,电子游戏组也紧随其后。索尼公司利用电影拍胶片制作游戏节目 CD 版的背景。有时在外景地还特意为游戏拍些额外的资料。

为使游戏中的人物更加真实,一些演员被用作模型。制作《殊死搏斗》的电子游戏公司已经专门建起了一个"动作采集摄影场"。一名武术专家身上带着 100 多个电子感应片做出跑、跳、踢、刺各种动作,这些动作的准确读数已经输入到了摄影机中。这些动作被采集下来,经数据处理后合成到计算机中储存的一个"金属框架"模型中。再经过"结构绘制"的计算机技术,这些模特就穿上了衣服,有了各种表情和特征。

最优秀的游戏设计师就象好莱坞的斯皮尔伯格和斯科塞一样不可多得。只有屈指可数的几个人曾创作出轰动一时的电子游戏。曾设计出一些畅销游戏的布莱·莫瑞特说:"好莱坞对可操作性一无所知。如果他们想一举成功,那他们只能失望。因为这里不存在一举成功。"

影视界与信息行业彼此之间的依赖关系是很微妙的:好莱坞得学习计算机,而硅谷需要学会讲故事。但他们"相遇"、"相爱"的故事足够写成一部好的电影。如果有人能将此设计出可操作内容并把它开发成为电子游戏,也许还会是一个很不错的节目呢。

(美《时代》周刊,卢原、孟朝辉译)

1

梦回八三

（八三—八六年）



缘起

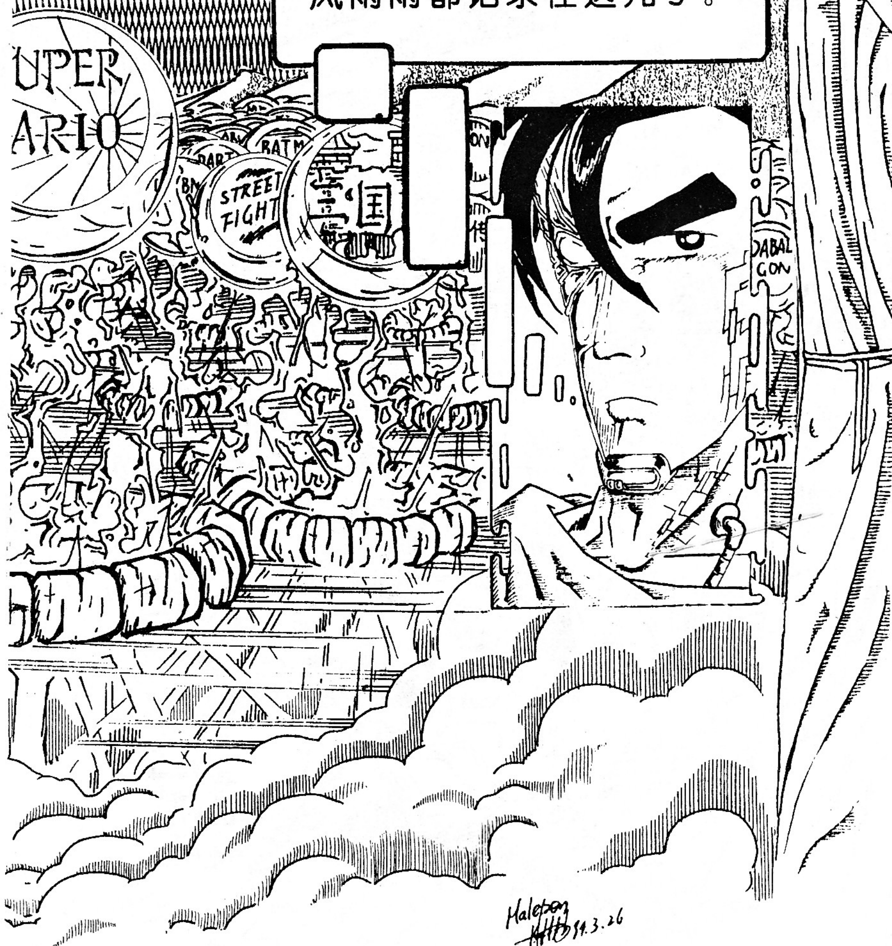
看了《GAME 集中营》第一、二期的《十年辉煌任天堂》一文有三点感想：一是钦佩作者对电子游戏所知甚多，内容翔实，从中可以知道十年来电子游戏机发展的大致脉落。二是遗憾，虽不大。文章题为《十年辉煌任天堂》，但实际上包括了世嘉、PC——ENGINE 等全体游戏业，可谓一竹竿打翻一船人。在游戏界，任天堂虽是老大（现在也有点危险），但并不是老爸，别人都得随他姓。三是手痒，很严重。《辉煌》一文主要是讲硬件，对游戏的发展过程几乎没有涉及。其实游戏硬件的进步与软件的进步是相辅相成，相映成辉的。如车之双轮，鸟之双翼，缺一不可，用佛家的话说要“双修双炼”。笔者不揣浅陋，攒上一篇《游戏节目十年回顾》，专门介绍83年迄今十年间电子游戏节目由幼稚到成熟的演变历程。为什么“十年”后不加一个“史”字呢?俗话说：山神伎俩有限。以笔者三脚猫的功夫，决不敢把自己放在炉子上烤，没有“史”字就少了点严肃，多了些漫话。进饭店就吃大菜，逛排挡就尝小吃，至于电子游戏史，还是日本人才有资格作，我以为。

一、史前期（83 年以前）

好象是文天祥说过，一部十七史，从何处说起？电子游戏十年来，节目近2000个，从何处说起？思来想去，还是从头说起。

家用游戏机因日本任天堂而火遍天下。但饮水不忘掘井人，说起开山老祖，却不是小日本，而是山姆大叔。70年代后期，美国设计的“雅达利”系列游戏机，利用苹果机的功能，制成了一系列游戏节目。由于内存量只有4K，故游戏情节十分简单，游戏类型也十分单纯。多为攻击、追逐、躲闪等动作类和射击

节目十年



类,较流行的有“运河大战”,“潜艇救援”,“警察抓小偷”,“打凤凰”等。这些丑小鸭虽然幼稚,弱小,但具备了游戏的基本功能和雏形,厥功不可没。直到 1983 年任天堂游戏机问世,雅达利的丧钟敲响了。任天堂卡的最小容量是 24K, 是雅达利的 6 倍。目前最大容量达 10M, 是雅达利的几百倍。它的内容更丰富,形象更生动,图象更清晰,背景更复杂,音乐更动听。可以说任天堂游戏机的出现在游戏者面前展开了一个前所未有的神奇世界,使游戏者目瞪口呆,神魂颠倒,哇哇大叫,转瞬间风靡全球。

二、动作游戏时代(83—86 年)

为了让读者对 83—86 年这四年间的游戏节目有一个大致的了解,我们先列出这期间的大事记及发展特点,再介绍游戏获奖情况。

1. 大事记

A. 八三年

83 年 7 月 15 日, 以生产扑克牌起家的任天堂推出家用游戏(FC), 同时发卖 FC 第一盘游戏卡“大金刚”和“大力水手”。

83 年 9 月, “水管一代” 开始销售。在这部游戏中可以看到红透半边天的马里奥的影子。

83 年 11 月,“英语游戏”开始销售,这是电子游戏机与教育结合的最初尝试。

83 年冬天, 日本人喜爱的“垒球”、“网球”发卖, 这是最早的体育类游戏。

B. 八四年

春天, 与 FC 配套的光线枪及枪卡“打鸭子”开始销售。陆续上市的还有 “射击” 和美国西部牛仔背景的“神枪手”。

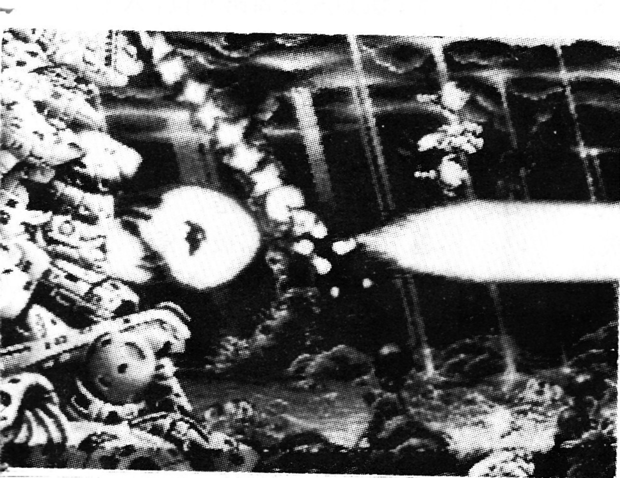
春天,“高尔夫球” 发卖, 当时很受欢迎,引发起一阵高尔夫热。

夏秋之际,后来非常知名的 HUDSON 和 NAMCO 公司开始制做游戏。这是任天堂之外最早加入制作游戏的厂家。秋,“小精灵”(吃豆)发卖。

冬天,“铁板阵”及“火凤凰”开始销售。这是较早的射击类游戏,引起游戏者浓厚的兴趣。从此, 射击游戏长盛不衰, 成为一大游戏类型。

C.八五年

春天,TAITO 及 CONAMI 公司正式加入游戏市场。



射击游戏火爆,激烈,多年来在游戏软件中有自己不可动摇的地位。

春天,"功夫"发卖。该节目是典型的武术打斗,主人公与黑道中六位高手对阵,即有徒手功夫,又有器械,并有组合键组合的绝技,开对战型游戏的先河。后来的"街霸","快打旋风"都是该类节目的精品。

·夏天,"奥运第二集"发卖。

·夏天,"DOOR DOOR"发卖。

·夏天,"巴别塔"发卖。这是个动作类游戏,但已经含有很强的 RPG 因素,内容是典型的英雄救美人。

·9 月 13 日,"超级马里奥"经过精心策划隆重推出。

·冬天,低价格的磁碟机推出。

·冬天,"赛尔达的传说"销售。

D.八六年

·春天,"村雨城之谜"发卖。

·5 月 27 日,RPG 游戏的典范"勇者斗恶龙"开始销售。

·夏天,"所罗门之匙"发卖,益智类游戏开始引起人们的兴趣。

·NAMCO 公司的"天空小子"发卖。该节目三次列销售排名第七位,是不错的成绩。

·秋天,a."恶魔城"发卖。

b. 也是 NAMCO 制作的"超级铁板阵"发卖。销售排名 2 次名列第二,与 KONAMI 公司的"宇宙战机"(沙罗曼蛇一代)7 次排名第三并列射击双雄。

·12 月 26 日,根据同名电影改编的《时空旅人》(容量达 1M+64K)结束了日益繁荣的 86 年。

2.

83 年至 86 年四年间共推出游戏 211 部,平均每年 50 部。其中 83 年 9 部,84 年 20 部,85 年 69 部,86 年 113 部。可以从中看出游戏业的迅猛发展。

3.

这四年间,游戏的类型大致都已具备,虽然有些还不够成熟和完善,有些还在萌芽状态,有待于名作的推出。象模拟仿真类,只有"宇宙的起源"等三部,制作的还很粗糙,简单。而 1988 年则推出 20 部。其中较知名的有"银河英雄传说"、"三国志"、"大战略"、"信长野望"、"半熟英雄"等都引起相等轰动。并被改编到 SFC(超级任天堂)上。其他象教育游戏有"英语游戏"、"算术游戏"1——6 年级,还有手工编织教程等,显然是看好中小学和社会教育的广大市场而做的一种尝试,但反应寥寥。至 87 年以后便归于消歇。光线枪推出时做了广泛的宣传,游戏者期望值甚高,但游戏太简单与实战差距太大。逐渐被淘汰。

83 年至 86 年动作类游戏共 99 部,占全部游戏的 47%。这是动作类游戏的全盛时期,黄金时代,故 83 至 86 年被称作动作游戏时代。

动作游戏受欢迎有三个主要原因:

A:游戏进行速度较好,不快不慢,不长不短。

B:动作丰富,跑动、打斗、跳跃等都很吸引人。

C:难度适中,只要坚持不懈就能一点点前进。

4.

83——86 年有 10 部游戏被评为十佳游戏。其中动作游戏 5 部,RPG2 部,射击游戏 1 部,益智类 1 部,体育游戏 1 部。需要说明的是,十佳评奖反映了专家的看法,同时尽可能多的照顾各种游戏类别,因此在销量和认知度上不一定名列前茅。

(一)赛达尔的传说

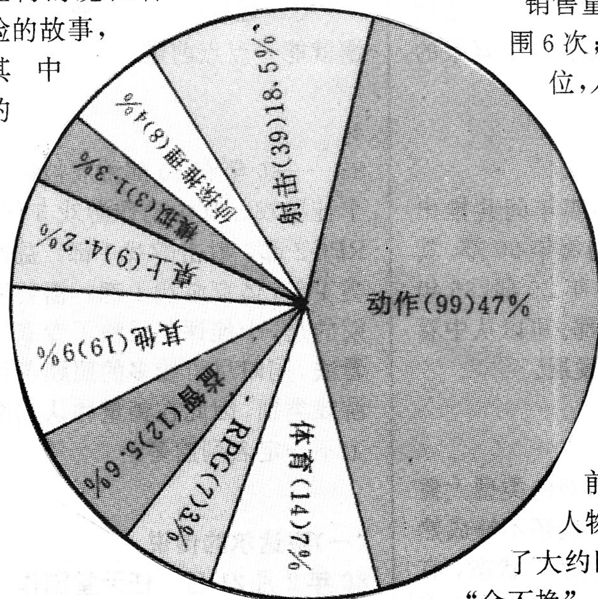
86 年 2 月 21 日　任天堂制作

RPG

主人公林可为了发现隐藏的宝藏和武器以打败大魔王戈诺。地图是16×8画面，不太大但非常准确地构成地形。地下有九个非常幽深而复杂的迷宫，在隐蔽处可以爆破墙壁，推动岩石以发现入口。这是家用游戏机最早的RPG，一推出便受到推崇并获得多项大奖，被称为RPG的“不朽名作”。91年被移植到超级任天堂和GAME BOY。销售量最高第6位，入围12次。认知度最高第2位，入围26次，是了不起的成绩。

（二）恶魔城　　86年9月26日　　KONAMI制作　动作类

因“兵蜂”、“七宝奇谋”、“宇宙战机”连续受到好评而欢欣鼓舞的KONAMI公司又因“恶魔城”中宝物的使用受到游戏杂志很高的评价。游戏分六关，每关3个阶段，每关可以存储。所以很适合初学者玩。它叙述了一个虚构的魔怪冒险的故事，其中的魔怪都是人们耳熟能详并存在于想象中的。如“吸血蝙蝠”、“大鹫”、“白色骷髅”、“吸血鬼”等。场景阴森诡秘，梦幻奇倔，给人以很强的感官刺激。87年推出第二集“咒之封印”，89年推出“恶魔城三代”。每集越作越精彩，可惜的是物换星移，进入十佳也越来越难。“恶魔城”销售量最高第2位，入围5次。知名度最高第2位，入围6次。



游戏类型分布图

（三）“勇者斗恶龙”1986年5月27日，爱尼克斯制作　RPG

“勇者斗恶龙”可以说是日本最著名的游戏系列，到现在已推出第五代。由著名广告撰稿人崛井雄二设计，人物设计是鸟山明（七龙珠、阿拉蕾连环画的作者）。该游戏一推出便掀起一阵社会热潮，抢购风起，甚至秉夜排队，因而被称为“勇者”现象。

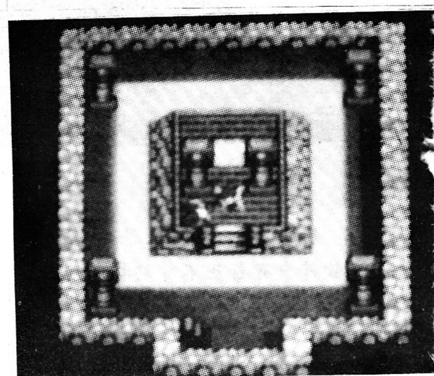
“勇者”没有特别难解的谜和场景，因此初学者也可以高高兴兴地玩。

销售量最高第2位，入围6次；认知度最高第1位，入围15次。

（四）超级马里奥　1986年9月13日，任天堂制作　动作类

马里奥这个穿着工装服，留着小胡子的铁管工，目前是世界知名的人物。它为任天堂赚了大约四亿美元，可谓“金不换”。据说马里奥的创意者就是任天堂的老板山内溥。“马里奥”中有很多秘密的通道，岐路很多，所以可以玩很多次，这是这个游戏吸引人的地方。销售量最高第1位，入围31次；认知度最高第5位，入围11次。86年推出“超级马里奥Ⅱ”，88年“超级马里奥Ⅳ”代，89年移植到Game boy（手掌机），90年移植到超级任天堂。

值得注意的是，“超级马里奥”在日、美等国极受喜爱，但在中国则反应平平。相反，在中国大出风头，人手一卡的“魂斗罗”在日本评价一般，不入流，什么原因呢？



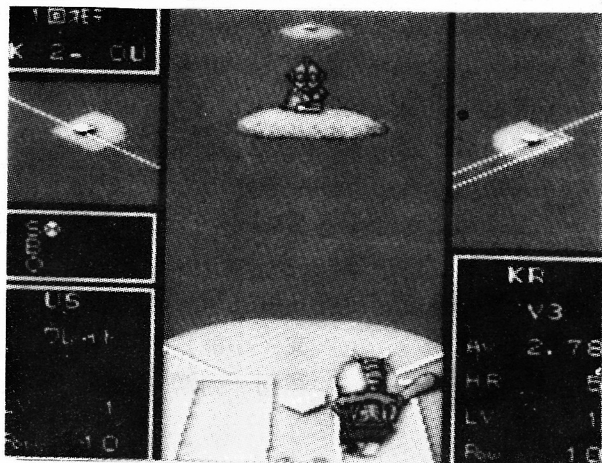
这就是日本闯关族秉夜排队的“勇者斗恶龙”，什么时候能汉化，真是功德无量。

（五）职业棒球 1986年12月10日，NAMCO制作　体育类

棒球是日本人非常喜爱的运动，这盘卡一推出便引起一阵狂热，被称为“棒球游戏的不朽名作”。出场共10个球队，单人和双人对战都可以。销售量最高第1位，入围26次；认知度最高第2位，入围30次。受这个卡成功的刺激，以后年年有职业棒球推出，如89年、90年、91年“职

业捧球”，89 年“超人棒球”“燃烧棒球”“棒球天国”等，而且容量越做越大。

(六)洛伊德　1986 年 8 月 6 日 任天堂制作　动作类



日本至少出过十种棒球游戏，都卖得特火。在中国，哼，可能一盘也卖不出。

瞧多勇猛、精彩、刺激！运动游戏自有它迷人之处。



这是一个典型的动作游戏，未知的危险生命体模特鲁易德被宇宙海贼掠走，银河联邦警察萨姆斯为了消灭全部海贼，只身闯入惑星要塞兹别斯，庞大的地图和令人生畏的画面给人印象很深。该游戏销售量最高第 3 位，入围 6 次；认知度最高第 1 位，入围 6 次。

(七)所罗门之匙　1986 年 7 月 30 日 TECMO 制作　益智类

这是一部动作和益智类因素融合较好的游戏。所罗门的钥匙具有封印恶魔的魔力，搞魔术的少年塔纳为了寻找所罗门之匙，要利用火球和换石术击败恶魔，全部共 50 版，每版都是精心设计、构思好的画面，不动脑筋就无法前进。而且设计了 GDV 的游戏偏关值，可以用来评价游戏者的能力。92 年推出二代。

销售量最高 21 位，入围 1 回；认知度最高第 10 位，入围 3 次。“所罗门之匙”入围十佳，因素之一可能是尽可能照顾游戏类型吧！

(八) 超级马里奥 Ⅱ　1986 年 6 月 3 日　任天堂制作　动作类

“超级马里奥” Ⅰ 代推出后九个月精神十足时又乘胜推出 Ⅱ 代，基本体系与 Ⅰ 代相同，但难题秘技，隐蔽的关增加了。Ⅱ 代被认为是马里奥系列中最难的一部，跟 Ⅰ 代不同的是可以选择人物，用户在游戏开始前，应决定要选择马里奥还是路易。路易比马里奥飞得高，但有加速难，不易制动的缺点。销售量最高第 1 位，入围 15 次，认知度最高第 1 位，入围 11 次。89 年移植到 Game Boy. 90 年超级任天堂(SFC)

(九) 银河号　1986 年 11 月 28 日　PONY CANYON 制作　射击类

这是一部打破以往游戏常规的超激烈射击游戏。闪电式的涡旋速度和覆盖画面的敌机使游戏者惊心动魄。第一次在家用机上搭配根据发射弹数和命中率、敌机强度变化的了 A1 功能，共 12 关。

销售量最高 16 位，入围 1 次，认知度最高 18 次位，入围 1 次。

射击类是游戏的大户，只评上一位十佳，且要叨陪末座，有点丢面子。但射击游戏的水平比较整齐，游戏者都喜欢玩玩，一般说销路不会太坏，风险不大，所以厂家还是抢着上。

(十)“港口镇连续杀人事件”　1985 年 11 月 29 日　爱尼克斯制作,侦探推理

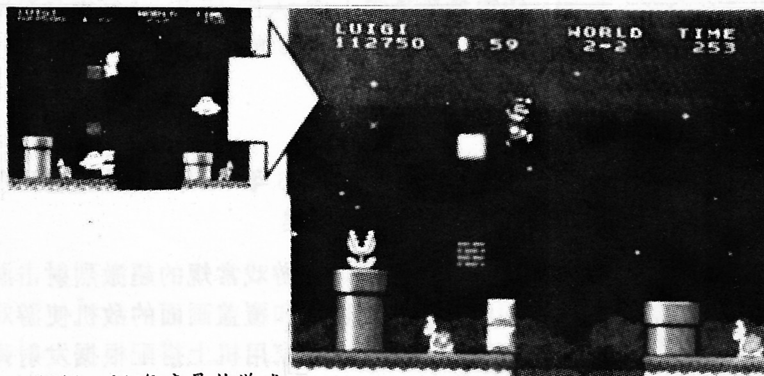
这是根据一部同名小说改编的游戏，首次正式引入侦探推理情节。主人公为一侦探,风尘仆仆地去各地追查多起杀人事件的真相，因在游戏中输入了指令选择方式而受到很高的评价，到现在仍是侦探推理游戏中销量最高的。该游戏的设计者是大名鼎鼎的崛井雄二（“勇者斗恶龙”的制作者）。爱尼克斯公司也是双喜临门。

受这部游戏的影响，日本“杀人事件”层出不穷。86 年“密西西比杀人事件”,87 年“北海道连续杀人”“京都龙之寺杀人事件”,88 年“横滨港连续杀人事件”。根据福 尔摩斯故事改编的“雾都伦敦杀人事件”,89 年“京都花之密室杀人事件”,“兰色车厢杀人事件”,90 年“特快列车谋杀案”……

中国一起“杀人事件”也未发生！幸乎！悲乎！

5:最佳游戏金奖及各单项奖：

A: 83 年至 86 年度最佳游戏金奖是一项万众瞩目的盛事。也是游戏节目的最高奖。它不仅涉及游戏厂家的声誉，而且直接关系该游戏的销路，所以竞争非常激烈。经过与“勇者斗恶龙”几乎是势均力敌的反复较量，“超级马里奥”在公众认知率和销售量的实际成绩上稍稍领先，最终获得 1983 年至 86 年度最佳游戏金奖。纯越味游戏“赛尔达传说”也是强有力的竞争者之一。



1983—86 年度最佳游戏金奖：超级马里奥。

B: 获各单项奖的游戏是：

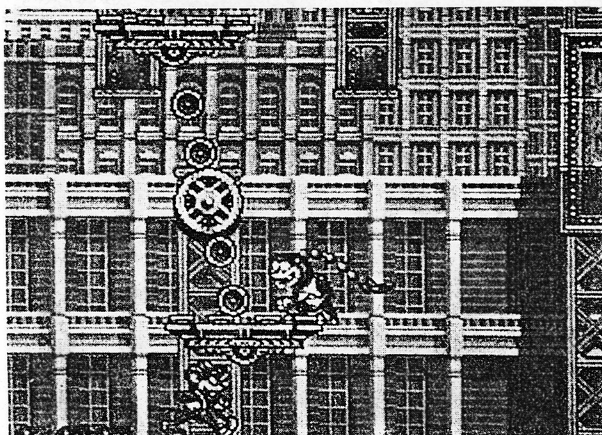
- 动作类奖：“恶魔城”
- RPG 奖：“勇者斗恶龙”
- 模拟仿真奖：“宇宙的起源”
- 益智类奖：“拼画”
- 教育类奖：“英语游戏”
- 剧本奖：“赛尔达的传说”
- 画面奖：“恶魔城”
- 题材奖：“超级马里奥”
- 演出奖：“新爆破”
- 策划奖：“高桥名人的冒险岛”
- 人物设计奖：“勇者斗恶龙”
- 音乐奖：“勇者斗恶龙”
- 移植奖：“铁板阵”
- 长期畅销奖：“超级马里奥”

文／小楠
题图／谢鹏



天宇第一号的游戏明星——马里奥，为任天堂老板挣了四亿美元。

GO！GO！GOMO君



动作精彩和有无穷魅力的角色而吸引观众的超级巨作！

充满刺激动作和无穷魅力的人物在活跃！期待已久的超级任天堂游戏“GO！GO！GOMO 君”今年夏季投入市场。GOMO 君生活在梅特罗诺市，是个顽皮的崩克摇滚乐手，城里的人们为了教训 GOMO 君设下了很多圈套，但在 GOMO 君机敏的跳打面前都归于失败。使 GOMO 君具有这种非凡技巧的是他的朋友克利比埃，神奇的喷雾剂使 GOMO 君为之自豪的刺头从形状，材料到性能都发生变化，十分具有想象力。突然有一天发生了意想不到的事情，横行街市的加尔希哈抢走了钢琴家梅罗蒂。早已倾慕梅罗蒂的 GOMO 君为救出她挺身而出。GOMO 君发型有五种变化，游戏者可以在选项中自由选择。选择喷雾剂时，崩克摇滚头可顶撞敌人或跳跃到敌人的降落点把敌人刺个透心凉。如选择理发推子，则是莫希干族发型，除崩克头的功能外还可以掷头发打倒敌人。选择发带就变成蛇形头，可以当鞭子使，也可以缠在树枝上跳跃更远。还有一些特殊项目如把“鸟巢假发”套在头上，给鸟蛋一定温度，便会孵出小鸟，成为并肩战斗的伙伴，这真是一个有趣的想法。

小小的游戏画面简直容不下自由自在到处乱撞的 GOMO 君，他那超群的速度充分显示出动作游戏的趣味性，令人生畏的异次元世界上展开的逼真的射击战，使游戏迷为之倾倒。GOMO 君的独特魅力使游戏不断出现高潮。

“GO！GO！GOMO 君”的名字是《游戏机月刊》向社会募集而产生的，因而知名度也大大提高。

再现震撼东京的激斗

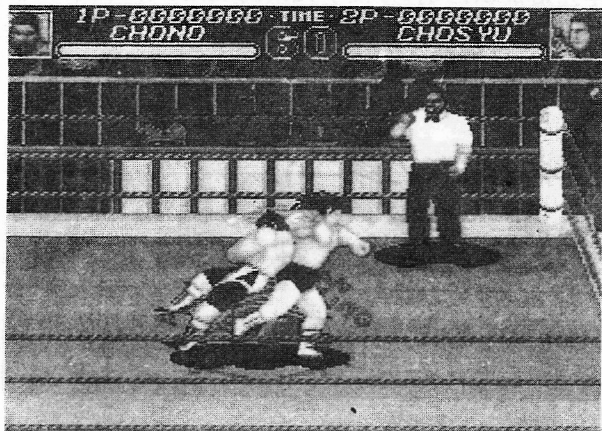
《超级战士们的大角斗》

新日本摔跤再次在东京大舞台上一展无余。10 名人们崇拜的摔跤明星将决一雌雄……

新日本摔跤大会，作为正月例行的比赛项目，每年都在东京举行。职业摔跤运动员之间的激战，吸引了 5 万名观众。如此魅力来自个性丰富的各个摔跤选手们。在本作品中登场的著名选手共 10 人，他们都身怀各自门派的灵活术，空中杀手反规术。他们各显身手，展开了大规模的角斗。本作品充分运用了 16 位机的大容量，使人物栩栩如生。这是坂口征二社长亲自监制，修改的高水平之作，没有重复使用任何画面。仅以腿法为例，有桥本的水面踢，蝶也的迷宗腿，拉依格的泼风腿。正是这种各怀绝技的特色再现了足以令人狂热的魅力。

游戏的方式有两 种，一种是从 10 人中任选一人进行一对一的决战。一种是多人互战。游戏者也可同计算机混战，如选 4 人大战，那将打得不可开交，直到白热化，真是疯狂的享受。

本作品的真实感和刺激性不仅使游戏者能得到高度的满足，角斗士们也点头称是。在今春的



CSG 新产品发布会的用户日，特地请了木达和拉依格两位选手在车高、大孤两会场举行签名会，直接吸引了用户们。

新时代公司改进的

《英雄传说Ⅱ》(SFC)



从任天堂移植到超级任天堂的《英雄传说Ⅱ》今年六月上市。在前作中，主角国王沙利奥斯等人打败了恶神后，世界恢复了和平。20年过后，世界又面临新的灾难。本集的主人公王子阿特拉斯受父王之命，率领一班辅佐过父王的旧臣，踏上了艰险的路程。阻挡在前方的是新的妖魔怪兽……

《英雄传说Ⅱ》把新怪物的战斗画面进行了动画处理，进一步提高了A1机能。它摒弃了用数字显示的MP，采用了显示咒语的新系统，大大的增强了使游戏者身临其境的感觉。对单个咒语和全体咒语加以区别，方便了咒语的应用。作为新时代公司的一大机能，它销售的"条形码管家2"再次发挥新功能，使用特定的条形码，取得了更好的效果。

忠实地再现角色
受人欢迎的英雄形象在这里产生

《超七》(SFC)

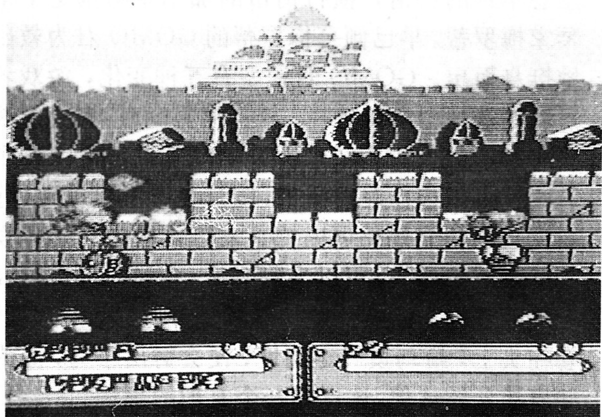
博得好评的SFC软件《超级斗士》系列第Ⅱ。其第1代与历来的角色型软件和动作类游戏不同，忠实地再现了超级斗士的独特形象。总共有10名个性丰富的怪兽登场。这种软件有很强的娱乐



性，销售量已超过50万个，是当前的拳头产品。新版的《超七》软件增加了新的战士，可以自由选择SEVEN或怪兽以及一对一或一对二的战斗方式，并且能巧妙地再现SEVEN丰富多彩的攻击技巧。(如金沙光线、橄榄等)此外，超级飞鹰1号将每3关登场一次，还可以享受在圆盘上和对手展开的旋转大战。

36位机器人登场

《快乐的机器人大战》(FC)

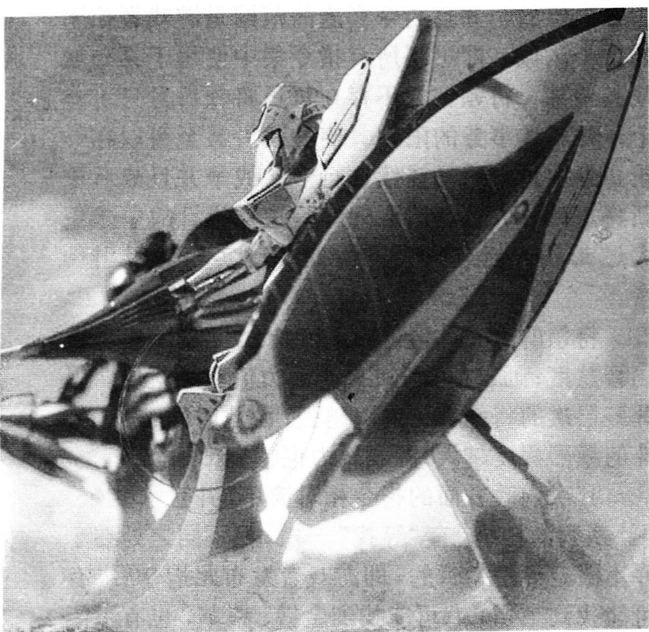


这是一部不落俗套、风格独特的机器人格斗游戏。

在《快乐的机器人大战》里，虚设了世界上两

位第一流的机器人制造博士，制造出许多机器人。做为朋友的两位博士中，不知何时，黑胡子博士瓦尔那奇的心被邪念占据了。他要利用机器人统治世界。为了制止他的野心，白胡子博士扎尔依农召回前往关西的笑面机器人，并把它们改装成战斗机器人，与邪恶的机器人军团展开了殊死搏斗。

登场的机器人共36位，这些充满个性的巨大机器人个个都身怀四种绝技。每个动作都具有个性。战斗共设四关，各关之间除了地图画面切换和两位博士的交流之外，还为初学者准备了指导性设计。用这种方法练习，不久就会达到迅速使用绝技的境界。



世界最尖端的
战斗机展开了
超高速激战

《超级空战》(SFC)

这是一种配备着高速处理游戏画面的D.S.P程序的高强度3D激烈空战模拟游戏。

游戏者肩负的使命是拦击突袭领空进行破坏活动的国藉不明的战斗机并弄清其真面目，从而打败敌人。己方飞机是四种世界最新式战斗机(F14—D. FSX. A—10A. TORADO—DS)。机上分别设定了武器重量限度，可配备的武器有：响尾蛇式空对空导弹，凝固汽油弹，麻雀式空对空导弹等多种。在各自可装载范围内选择和装载武器是一个要点。并且在画面上方密密地排列着各种仪表数据显示：雷达、高度、速度等。如果无法随时掌握这些数据就不能在残酷的紧张的战斗中取得胜利。

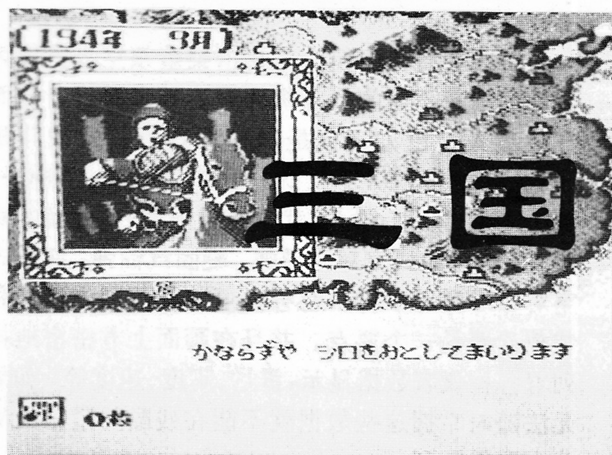
"狼组"最新推出
超凡内容
简单操作的动作游戏

《诺依吉亚　海与风的鼓动》(SFC)

近年来对战型动作游戏的趋势是操作复杂，这也是吸引游戏者的一种手段。但对于初学者来讲掌握技术就太难了。而"狼组"这次上市的软件实现了"动作简单，丰富多彩"，是一种易玩有趣的软件。

《诺依吉亚—海与风的鼓动》全面实现了"独创性"，"操作性"，"平衡性"，以"只要经过努力，一般的用户都可以取得胜利"为目标。不仅面对以SFC为中心的用户——高初中学生，而且以更广泛年龄层的人为对象设定的。人物形象监制是制作《半人半鸟海奴托麦标斯》的菊地通隆，剧本监制是写过《妖刀传》、《妖魔》等脚本，《少年跳跃》、《狼人》的原作者会川升。此外怪兽设计是活跃在动画，特摄作品界的机械设计师森木靖泰。有这样强大的超级阵容，当然事半功倍。在游戏性和趣味性方面的创新取得成功。

本游戏是一部高层次的动作类游戏，主人公顺着剧情发展突破各种障碍和陷井，击败敌人。在高层次的动作游戏中首次采用高度的概念。每通过一关都会有"会话场面"出现，然后再展开剧情。



三国纵横谈

（续一）

——三国志·霸王的大陆

王 歆

八位机游戏在声像和动画制作等方面当然比不上十六位机游戏，但某一游戏尤其是RPG或SLG的魅力并不完全取决于声像和动画制作。举例来说，现今国内市场上最受欢迎的三国题材的SLG游戏，不是世嘉的十六位游戏《乱世群英》或者光荣公司的《三国Ⅱ》、《三国Ⅲ》，而是简简单单的一盘八位机游戏《霸王的大陆》。当然这其中也有消费水平的因素在起作用，但仅仅归结于消费水平，却又未免太草率了。

SLG的主要特点不在声音和动画制作方面，而在于手段和界面上。《霸王的大陆》的界面和"光荣三国"系列相比，是简单了一些，但要明晰亲切得多，这主要表现在：它并不把所有有关地方状况的数据一屏全部显现，减轻了大量数字对游戏者产生的压力；它的主地图以城市而非地域为基本单位，增强了真实感；它的主要指令划分为四大块，每大块以图像而非文字来直显，使不懂日文的游戏者也较容易掌握游戏手段；卡通化的角色兴像具有喜、怒、哀三种不同的表情，即可明晰地反馈有关指令执行执行情况的信息，又较易感染游戏者的情绪。

亲切明快的界面使其拥有比其它三国题材SLG游戏更广泛年龄段的游戏者，但这还不是最主要的。因为就界面来说，十六位《乱世群英》有些方面比《霸王的大陆》更为成功。通过比较这两个游戏可知，它们是属于同一思路的，在界面和手段方面有多处如出一辙。但就游戏手段来说，无疑情节和内容都相对简单的《霸王的大陆》更具魅力，游戏点更多更突出。

首先，每轮指令的数量是以你占据城池的多少来决定的，并且指令实施的范围是游戏者控制的整个区域。即可将所有指令集中使用于某一城池甚至某一将领，并不存在每员将领每月只可参于一件具体事务的限制。使游戏者甚至可以在一轮指令内调集兵马连续进行多次战争并且战后重新将重兵分驻各地采取守势。这样设计战争未免太过儿戏，但这样设计游戏却确实相当吸引玩者。

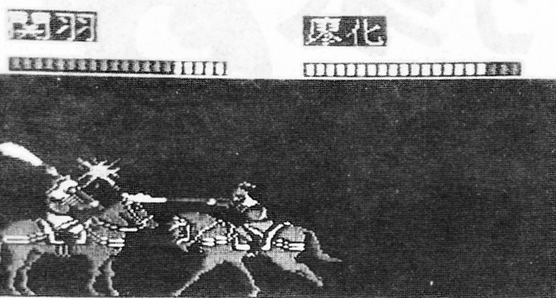
将领的有关数值可以改变：通过学习，可以提高智慧度；通过战斗，可提高武力值和经验值。因此各层次的将领都可越战越强，游戏时间越长，战斗的激烈程度越大，游戏魅力也越突出。

其次内政方面的指令相对简单，并且承继《三国》系列的传统，有"寻找"一栏，但不同之处在于并不限定寻找的目的，即游戏者发布此指令后，有可能找到宝物，有可能找到金钱、粮草，也有可能发现人才，当然也有可能一无所获。不确定的结果在游戏者头脑中却会产生确定的强烈兴趣。

此类SLG游戏最吸引人的地方不在于政，而在于军，《霸王的大陆》也不例外。战争分三个层次，一为战役，二为战斗，三为单挑。战役级的主要特色一在于行军，二在于计略。

行军当然分不同的兵种、不同的地形，特定的兵种在特定的地形上要消耗不同的机动点，这是其它游戏也多有反映的内容。然而此游戏大胆的设计是类似于攻略指令的发布，所有机动点也可

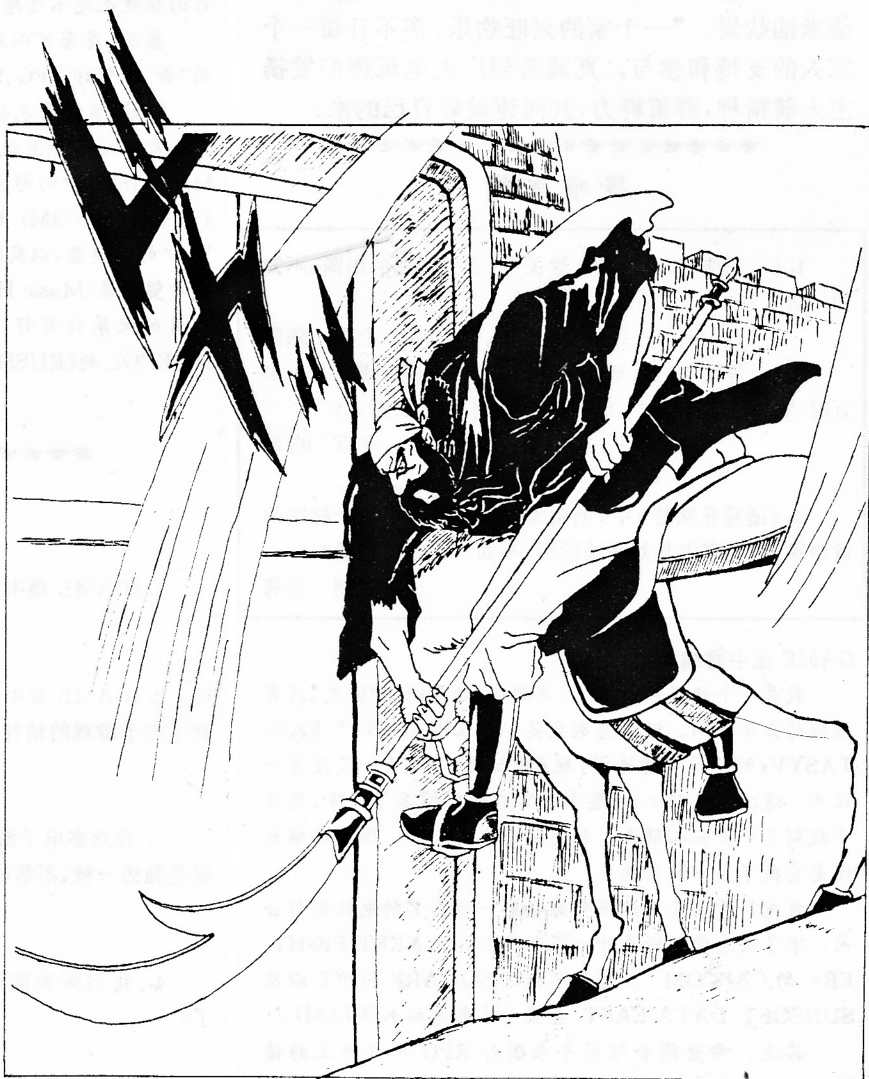
以集中在一支军队身上，即给了游戏者单兵冲入，直趋敌主将的机会。至于计谋，《霸王的大陆》设计了多达 16 条战役级计策，不同智谋值的将领可行使不同的，大致越是厉害的计策对地利的要求越是严格，机会难得，得则不可错失。谋士的重要程度在行使计谋的过程中，反映得比其它同类游戏更为突出，这也是它主要的游戏点之一。



两军遭遇，进入战斗画面，特色就更为突出。将领可以通过战斗而提高经验值，进而提高级别，而级别越高，在战斗中步、弓、骑三大军种的比例配备更具强大的战斗力，只要选择了正确的阵势，可以所失甚少，而所获甚大。而且在战斗级也有一系列计略可以使用，虽然不如战役级计策重要，却也非同小可，对最终胜利起着不可低估的作用。

将领单挑时的指令比其它同类游戏要多，可进行多种形式的攻击，这也大可弥补格斗动画的简单和粗劣。单挑的胜负除由双方的武力、体力外，也由装备这种手段大多体现于 RPG 游戏中，而在 SLG 游戏，尤其是三国 SLG 游戏中，《霸王的大陆》可说是独一份。然而不同威力和价格装备，尤其是某些特定将领才能装备且特定地域才能购得的特殊装备，配合以上种种光怪陆离的名称，对游戏者确实具有很大的吸引力。

《光荣三国Ⅲ》设置有五六百名人物、四十六座城池，而《霸王的大陆》则只有约二百名人物、三十一座城池，其简单是不言而喻的，但因其明快的界面和别出心裁的游戏手段，反而比许多相当复杂的同类游戏拥有更多的游戏者。它的成功之处，与简简单单一个《俄罗斯方块》、一个《采蘑菇》可以傲立游戏界直至今日依然不倒，颇有异曲同功之妙。



闯关族的家



[**编者按**]从今日起，广大闯关族的电玩迷们终于拥有自己的家了。幸甚，欣甚。我，仔龙，只因貌美顽皮被GAME集中营的同仁们一致公推来主持家政。这个家太大了，吃大锅饭不行，暂且设立几个专栏，分而治之吧！”俗话说：“不当家，不知柴米油盐贵。”一个家的兴旺欢乐，离不开每一个家人的支持和参与。真诚希望广大电玩迷们发扬主人翁精神，群策群力，共同建设好自己的家！



疑难征解

1.《七龙珠Ⅲ》打人造人这关中，有个神秘的山洞，不知如何进入？

上海　陈莹

2.《七龙珠Ⅲ》中，当悟空等人修界王的修，修到六十多万时，就再也上不去了，也不让出去，不知怎么回事？

北京　白隼

3.《诸葛孔明传》中，刘备军在荆州击退了三个村庄的黄巾军，回到宫中与刘表谈话后，不知怎么走出宫殿？

福州　林隽

GAME **集中营编辑部**：

我是一个地道的电玩迷，迷超任，迷RPG."迷史"只有短短的三年时间。说来您别见笑，我在揍《FINAL FANTASYV»时出了一身冷汗，玩《热血硬派》时竟一天没进一粒米。这次看了《Game集中营》，我着实惊喜了一阵，我终于找到了一位知心朋友！我对编杂志是外行，但有些话我还是直截了当一吐为快！

首先，希望贵刊能多介绍介绍一些有名的电玩制作公司，除了任天堂和世嘉外，还有推出《STREET FIGHTER» 的 CAPCOM　，佳作不断的SQUARE SOFT以及SUNSOFT, DATA EAST,甚至大家熟悉的KONAMI。

其次，希望能介绍历年来国外RPG排行榜上的佳作。如91年的《FINAL FANTASY Ⅵ》(8M)，92年的《SHINING FORCE Ⅱ》(16M)，和《皇帝的财宝》，93年的《龙之战士》和《SHINING FORCE Ⅲ》(16M)。此外，还可介绍一些战斗场面精彩的RPG节目《七龙珠》(8m)«真女神转生»、《S·D骑士兵团》(8M又名蔓陀萝)等。RPG节目的秘技也是不可忽视的一项内容。

第三，是否可以象《音像世界》评欧美pops music那样用“★”级制评RPG、SLG及打斗游戏节目。

最后，关于彩色插页，我希望能登一些“爽”点的游戏图片，象《地球保卫战Ⅲ》(12M) 中的F—91, «METAL MAX» (8M)中的超级战车，《圆桌骑士》(8m)中的勇剑士，《北斗神拳5》(8M)中的最后BOSS, «FINAL FANTASY V»中的召唤兽，以及《七龙珠》中的超级赛亚人。关于声乐，我希望能象《Music Heaven»那样发行一些游戏音响。有些节目的配乐非常好，如KONAMI的《魂斗罗》(8M), JELECOL的《RUSHING BAST» (8M)等。

上海　施晓



读者感受

1.《GAME集中营》是我心中“沙漠中的绿舟”。

上海　徐碧

2.《GAME集中营》给了我一种新观念，使我真正领略到了电子游戏的精神所在。

上海　郑尧

3. 在众多电子游戏攻关书籍中，“GAME集中营”无疑是独秀一枝，不落俗套，令人耳目一新。

北京海淀区　卫来

4. 我们闯关族终于有了完全属于自己的一片天地了！

河北　刘春雨

5. GAME 集中营图文并茂，内容翔实，一目了然，真让人爱不释手。

上海　陈莹

6. 莫非我上辈子积了善修了德，今生有缘能见《GAME 集中营》，眼福可真不浅啊！

上海　李轶

7. 感谢你们，这些使大陆拥有自己的游戏杂志的伟大编辑们！

北京　"闯关小将"　栗宁

读者建议

1. 不妨增设"稀有卡专营部"和"密技集锦"两个专栏。

北京　赵启龙

2. 能否开设"邮购天地"之类的栏目，让读者买到足以信赖的卡。

福建　吴荣聪

3. 多加一些彩页！

北京　张　利

4. 希望了解整个世界（包括大陆、台湾、香港、日本、欧美）的游戏生产厂家，游戏机型及功能。

河北　刘春雨　北京　张利

5. 最好能出一些"中日文对照表"式的游戏节目攻略法。适当介绍"Gameboy"和"Gaegear"的节目。

上海　成雄翔

6. 多绍一些八位机节目为好！

广东　陈冬宁

7. 希望介绍目前流行的 RPG 和仿真模拟类的节目如《三国志》系列，《七龙珠系列》和《勇者斗恶龙》系列的比较实用的攻略法。

北京　王楠　上海　范进涛　陈莹　陈天

8. 愿看到时下比较流行的许多新卡介绍，如：SEGA 的《战斧Ⅲ》《侏罗纪公园》，超级任天堂《七龙珠——天下第一武会》《乱马 1／2》等。

上海　李轶

有问必答

8.《GAME 集中营》上尉：我这个标准的游戏狂，正宗的"闯关族"向您致敬！

上海　"一等兵"俞隽

1. 我在一家商店里看到一种与 SEGA 机差不多的游戏机，三个按钮，价格在 200 元左右，请问这算世嘉吗？另外，买 Gameboy 值还是世嘉值？

福州　杜彦

很对不起你所说那种机子我没见过，根据市场行情，目前世嘉的最低价格在 500～600 元之间，因此它有可能不是世嘉机。另外，Gameboy 和世嘉各有优长，Gameboy 携带方便，但是黑白显示且节目少，世嘉（16 位）彩色显示，立体声源，卡带多，当然玩得痛快，只是不能随身携带。

2.《天舞三国志》是否就是《诸葛孔明传》，科特 BIT79 学习机是否能玩？

北京　姚海峰

《天舞三国志》是 16 位游戏机节目，（全日文）《诸葛孔明传》是 8 位游戏机节目，两者不能等同。《天舞三国志》只能在超级任天堂，世嘉 CD 机上玩。

3. 常见某些杂志上有诸如 ACT ARPG……等游戏的英文简称，请问它们都定什么意思？

北京　张彤

这些英文简称的意思是：

ACT　动作类　FGT　格斗　SHT　射击
SLG　模拟　TAB　桌上游戏　PUE　智力
RAC　赛车　SPG　运动　ETC　其他
RPG　角色扮演　ARPG　动作角色扮演
QIE　迷题问答　ADV 冒险　AVG 文字推理
SIM　模拟战略　PEL 解迷　BOD　棋牌游戏

4. 听说鸟山明也是游戏卡的制作者，那么，《七龙珠》是他亲手制作的吗？

北京三十三中　满源

鸟山明是一名漫画家，他参加游戏卡的制作，只做一些绘画方面的工作，而编制游戏程序只能由专业程序员来完成。

5. 请问"CD－体化游戏机"是否就是日本NEC的"CD－ROM²"游戏机，是几位机，光盘的存储量是多少，是第几代游戏机。

北京海淀区　王路

NEC的PC－E系列产品已经有许多种了，"CD－ROM²"是PC－E8任机后的二代产品，西单商场出售的是"SUPER CD－ROM²"，名为DUO－R，功能较CD－ROM²多，但也是用CD－ROM²的软件，所以与CD－ROM²为同代产品。至于光盘存储量小到几十兆大到几百兆不等。

6. 双子座游戏机是否就是PC－Engine

北京　王彤彤

西单商场卖的双子星是PC－E系列产品之一，名为SUPER GRAFX，本"集中营"第一期中有详细介绍。

7. 目前市场上出现了一些假卡，开始玩时还好，到了中间。图象和声音一下子全都消失。怎样才能识别卡的真伪呢？

上海　邬旭东

实际上国内市场上几乎所有的游戏卡都是假卡，是复制国外的节目。我们只能讲质量的优劣。一般来说质量好的卡应有以下特点：

①塑盒和印刷较精致，有的还带有说明书和包装盒。②感觉较重。因为里面是正规封装的IC芯卡，散热好，寿命较长，当然成本也高一些。③合的节目不是非常多。因为生产厂家为了分关和合成节目，必须改动原程序。难免使游戏进行到某进程时出现错误。

8. 我有一台"胜天8800"机，不知何故图名象出现了混乱，拿去修理后，反而连电源都接不通了，不知这是什么原因？

北京　李岳

您讲的情况现在无法判断。如果是因修理使故障扩大，应由原修理部门负责解决。

游戏禁闭室

1. 心中只有一个闯，我打；眼里仅容一个杀，我拼；勇斗不敌丧了命，我骂；软磨硬泡过了关，我狂。杀"人"不偿命，天经地义；欠"债"不还钱，无人骂娘。数英雄人物，还看闯关族！

北京　——崔筱彤

2. 说起电玩，我就来劲，废寝忘食，沉迷不已！唉，电玩啊，电玩，你干吗那么神奇，全世界人民碍着你什么了，你搅得他们心神不宁，我爱你，我也恨你！

上海　曹心宇

打余咖啡座

不玩考不好

毕波

自打小学五年级家里给我买了一台任天堂后，我就深深迷上了电子游戏，而且年令越大兴趣越浓。两年前我又扛回了一台世嘉，简直让我陶醉入迷。同学们都羡慕我高超的技术，称我为"游戏大师""游戏狂"，可同学们更羡慕我的学习。我的成绩一直在班里名列前茅，在年级也是屈指可数的。中考前一天，经过了几天紧张的复习，游戏瘾犯了，要求玩会儿，家长死活不同意，我急了，高声大喊："玩，就得玩！不玩中考考不好！"家长实在拗不过，勉强点了头，我欣喜若狂，如愿以偿，暗自决心要考出点颜色让他们瞧瞧。中考揭晓，我以总分600分（满分630分）的优异成绩名列年级第二！大家都震惊了。从此，家里人也不限制我玩了！

[编者按]迄今为止，在杀进我GAME集中营的读书郎里，各色英雄俱备，有沉迷电玩而不能自拔的拼命三郎，最终成了游艺厅的款爷老板；有久玩不腻但玩学兼优的高材生照上清华北大不误；有玩得也考得不玩就考不好的狂迷大师如本文作者，但独少敢向父母官大人立下军令状考不好不玩的烈性铁汉，难道说，茫茫闯关族之众就没有这样一位吗？



電刑室手記

●编辑部为编游戏节目特辟一“电玩室”。而同楼其它单位人员时时光临逍遥一番，编辑部不胜其扰。编辑龙哥在门口大书“电刑室”三字，过路者见状皆大惊，避之犹恐不及。一来访电玩友遍寻龙哥不着，见“电刑室”三字大喜道：“此真吾温柔乡也！”乃破门而入。

●来编辑部之电玩友甚众，然呼朋引类，泾渭分明。一半为北京高校之莘莘学子，温文尔雅，乃主编之友。另一半为贩夫走卒，三教九流，龙哥之友。一日，清华陈君曰：“非高智商玩不了游戏机。”一室灿然。徐徐又曰：“玩游戏机也不乏低能儿。”三教九流皆怒目而视。

●编辑部诸人皆俄罗斯方块高手，常有打遍天下无敌手之感叹。一街机老板来，据介绍，一枚铜板打穿街机三国。主编豪情万丈，邀之决战俄罗斯。老板却战再三，主编为之踌躇满志。依稀闻老板低声对他人云：“小儿科。”主编大惭。

●龙哥好客，常以交友广自许。然遇特别能战斗者，亦使龙哥吃不消。一周六下午，两电玩友访龙哥于“电刑室”。玩“光明与黑暗”，兴起，挑灯夜战。龙哥先招待以酒肉，继之以大排档，后囊中羞涩，以方便面果腹。如是连续作战两夜一天，不知光明与黑暗。至周一早，两玩友方告辞上班，致谢。龙哥两眼血丝，连说别客气，以后再来。方欲小憩，两玩友忽奔回曰：“周六一定再来。”龙哥几欲昏倒。

●《GAME 集中营》第一期出版后，闯关族来信甚多。编辑老D负责回信，龙哥不甚留意。一日老D拆信后眼睛一闪光，大呼：“龙哥，空姐来信！”龙哥扑上，急将信收入衣袋曰：“此信我回。”老D忿然曰：“不行，你字太赖。”二人扭打一处。最后订协议如下：龙哥写，老D抄。



编后

《GAME 集中营》发行两期便告寿终正寝，实在短命得可以。所幸它金蝉脱壳，借春潮涌动，乘万物惊蛰，一变而蜕为《电子游戏软件》杂志。

子承父志，便有两个不大不小的愿望。第一个有点野心，就是《电子游戏软件》要做大陆电子游戏杂志的龙头老大。第二个十足赤金，就是要把《电子游戏软件》办成“闯关族的家”。佛前一柱香，愿梦想成真。

首页“发刊词”只写了五个字：“闯关族的家”，这可能是最短的发刊词吧！但它凝聚了杂志全体同仁的心愿，一字千斤！

《GAME 集中营》第二期我们曾断言：“面包会有的。”其实心里一点谱儿也没有，只是理直则气壮。现在面包房真的开业大吉，却又使我们战战兢兢，如履薄冰。如何使面包包装美观，价格合理，营养丰富，口味淳厚，杂志的小编们一夜白了少年头。所幸我们有一批侠骨柔肠的铁杆闯关族朋友，还有每天不断象滚雪球一样越滚越大的铁杆闯关族兵团，内呼外应，声气相求，相信是能搅起几许波澜的。

这篇“编后”是这期杂志最后写的一篇文章，想到要和大家道再见，正如演员谢幕，心中忽然涌起说不出的依惜之情。我们和闯关族们毕竟是以文字为缘的。以文字为缘和大家“神侃”，以文字为缘和大家相识，以文字为缘为大家服务，至少对于99%以上的读者如此。

再见，闯关族朋友！别忘了七月份相会在“闯关族的家”！

●编辑无类失恋多次，屡战屡败。乃在“电刑室”三字下贴一横条：“女士不得入内。”龙哥见之大惊，撕去。又贴上，又撕去，屡撕屡贴。龙哥喟然叹曰：“泄粪（愤）之作也。”一日，无类见桌上有《女友》一本，恨恨扔出门外，大呼：“女人不得入内。”龙哥急捡回曰：“无女友，闯关族岂不绝类矣！”

闯关族大闯关
若无足够的智慧冲不进来
若无足够的沉着闯不出去
能进能出方为大英雄大豪杰

闯关族宣言

玩是一种本能
玩之能胜是一种天赋
玩而痴情是一种境界
敢下地狱方能经大磨难，成大事业。

——GAME 集中营



電子游戲软件

天堂任鸟飞

世嘉世家

街机仔

PC 游戏室

蓦然回首

秘技天地

游戏新闻眼

GAME BAR

新卡快讯

第二期·双月刊
编辑出版/《电子游戏软件》杂志社
主编/熏风
副主编/丁展
美编/王跃
摄影/曹安固

刊号/CN11—3505·/TP
出版日期/1994 年 7 月 15 日
印刷/北京新华印刷厂
发行/北京市报刊发行局
社址/北京德外黄寺大街甲 24 号《电子游戏软件》编辑部
邮编/100011
电话/(01)2050093
定价/4.50 元

第二期 目录

《电子游戏软件》第三期要目

- 《梦幻模拟战》 (MD)
- 《四国战机》 (ARC)
- 《格斗四人组 Ⅲ》(MD)
- 《七龙珠 ZⅢ》 (FC)
- 《太空战士Ⅵ》 (SFC)
- 《超级炸弹人》 (SFC)
- 《三国游戏纵横谈》
- 游戏新闻眼
- 二手货市场
- 秘技天地
- 《超级街霸二代》(16 人)漫画,作者日本漫画家神崎将臣

上期要目

- 《三国志Ⅱ—霸王的大陆》(FC)
- 《光明与黑暗Ⅱ》(MD)
- 《超级忍Ⅱ》(MD)
- 谈 CAPCOM
- 游戏新闻眼
- 二手货市场
- 街机《三国志Ⅱ》(ARC)

街机最新作



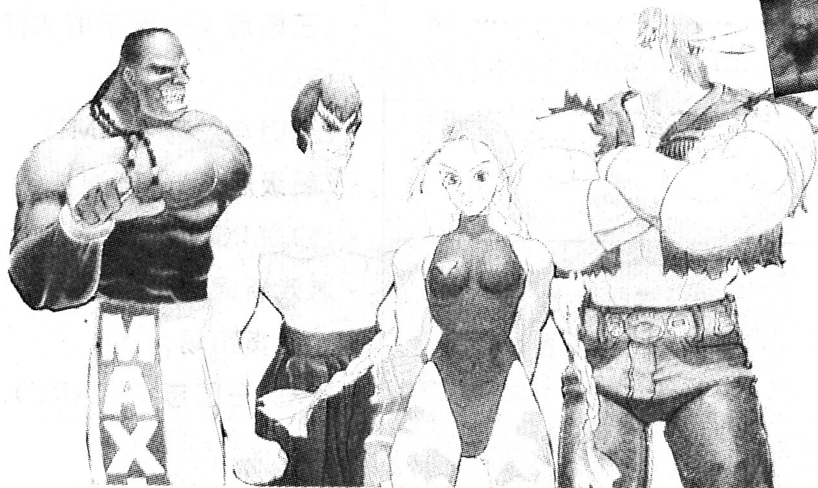
CAPCOM 自 91 年起便开始着手改良 SF Ⅱ，直到 93 年下半年，这个名为《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ》的节目终于出场了。它是 SF Ⅱ 系列的第四集作品，是继原版本、改版及 TURBO 版后的最新作品。虽然还是以“街头霸王”命名，但它却比以前的作品有了很大的改进，不论角色、招式、背景画面、人物配音和游戏系统都经过全新的制作，故此它既保留了原作的风格，又增加了许多新的诱人之处。



文/邱兆龙
插图/张雷冬

当你看到这篇介绍时，也许你已经玩过这个 GAME 了，





北京已有几家街铺中添置了此 GAME，不知外地如何？笔者看到许多高手和低手在挑战这个 GAME，一般若是图个新鲜劲儿的话，就会使用四名新的格斗家；若是过关斩将则都会用以前熟悉的人物，如 RYU、KEN 及 GUILE。想必是对新的人物不太熟悉，不会用必杀技，相信这篇介绍对你会有所帮助。

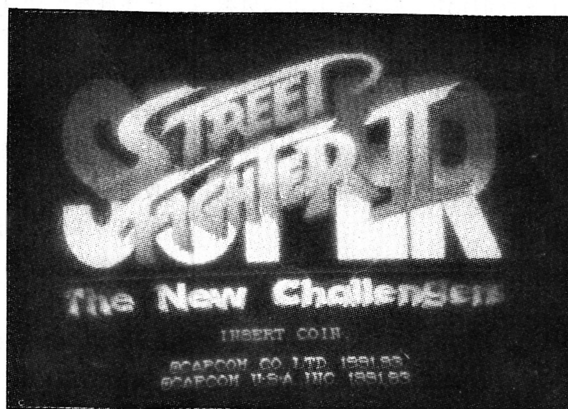
多种多样的全新系统

使用4台游戏机，决定谁是冠军

"超级街霸Ⅱ"最多可让4台游戏机连接起来，同时让8名游戏者进行淘汰赛，当不足8个游戏者时，电脑会自动补充。为了公平起见，经过几战之后电脑会要求参赛者换位置，还有这里没有打成平手之说，只有你死我活的恶斗。

格斗游戏首创，得分显示系统

这个得分系统非常独特，是格斗游戏中的首创，它能让游戏者对得高分高度重视。当游戏进行



时，角色名称下会有快速显示，又快速消失的黄色点数分，这就是所谓技术分。技术分有多种不同的

游戏迫力无穷 尽显英雄本色

得法，首先击中对手会得到First Bonus，使用连击招数击中对手时可得到Combo Bonus，如KEN的三段攻击：跳跃重拳→站立上钩→小升龙拳，比普通攻击和单用必杀技的得分更高。当对手出招时，你的反击能命中他，或是你倒下再站起时立刻使用必杀技就可得到反击奖分（Reversal Bonus）。当你昏迷时若能不受伤地再恢复过来，也可得技术分。当你熟练地得到"3 HIT COMBO"或"6 HIT COMBO"时，你便可得意地对朋友或不认识的玩友显示自己的高超技术了，那时你便更觉得这个得分显示系统十分刺激了。

全新绘制的背景 画更加细腻生动

首先你会看到RYU双手蓄气、呲牙裂嘴地对你发出波动拳的精彩片头，这比前几集的片头具有无法比拟的迫力，很刺激。接着你看到这次地图是以真实的地球仪式的平视图，人物脸部的特写画面更大，更细致。还有当你分别用轻、中、重拳及其它钮选定游戏者时，你会发现他们各自有多套不同颜色的衣服，然后随着过关斩将你将会看到一幅全新的格斗场景及新颖的招式。

不具迫力的全新人物配音

对前作中人物配音，闯关族们已是非常熟悉，那是几名成年男子用近似沙哑的、凶狠的、底气十足的叫喊，有好多发音已成为我们的口头禅了。这次却改成了青年男子稚嫩的声音，缺少男子汉的阳刚之气，如某些奶油歌手。不知为何做出这种处理，实在不能接受。

英国代表　Cammy

人物简历：

自小便以超强的运动神经驰名，19岁那年突然倒在训练设备之前，失去了从前的记忆。后来被工作人员救回来，便成为一名英国情报部的特殊工作部队队员，并接受特殊训练，终于成为超级格斗家。

突然有一天，她所属的部队收到了上面的命令，讨伐"SHADOW"的头目！

具有速度和技巧的女斗士：

尽管一见她那风吹欲折的小巧身材，容易给人以娇小柔弱的印象，但一旦使出无敌的必杀技，以及在地面和空中都运用自如的摔跤技术，足可以显示她是个非常具有实力的斗士。

必杀技：空擒：当对手在空中时，跳向对手并拉↓同时按拳或腿。

快速旋转拳：←↙→＋拳

炮钉腿：→↓↘腿

旋转箭：↓↘→＋腿

技巧：

快速旋转拳可以躲过射击型的攻击（如波动拳），并且可以大幅上前打出冷拳，如果预测出对手将要发出波动拳的话，即可用此招，给对手以痛击。

炮钉腿是对空必杀技，与快速旋转拳连用效果会很好。还可以突然踏前作中腿踢，快速蹲下，然后使用旋转箭。Cammy的跳跃空隙太大，不易跳近对手，一但遇上这种机会，不妨试一试跳跃重拳→站立重拳→旋转箭，这个三段攻击，会使对手受到很大打击。



全新的四名格斗家参加战斗

香港代表　飞龙（Fei　Long）

人物简历：

自幼倾慕功夫的飞龙，以超凡的身手和武艺引起不少人的注意。后来成为动作电影中的功夫明星，受到各届人士的赏识，说他真是个好小子，一下子就成功了。

自己的功夫究竟能在世界上有多大的影响力呢？当听说"世界格斗锦标赛"要召开了，为了磨练自己的功夫和演技，他决定参加这次大赛。

永远不倒的动作明星：

一提起功夫高手，大多数人马上会在脑海里浮现出电影《燃烧吧，飞龙》中出现的功夫名星李小龙，这位飞龙恐怕正是以这个伟大的动作名星为蓝本而设计的吧。

虽然日本人把这名香港男子做成SF Ⅱ中最瘦弱的男性（实际更象他们的体型），但他并不是一个无能之辈，长距离的攻击会令对手变得不堪一击。

必杀技：

烈火拳：↓↘→＋连续按拳

炽焰脚：←↓↙＋腿

技巧：

烈火拳是向对手连续进攻的招式，可以连续攻击三次，但必须连续按三次拳键。如单用重拳的话，很难打到3次，所以最好先用中拳，打中后再用重拳。配合这个必杀技有个很强的四段攻击，站立重拳→中烈火拳×3，若将烈火拳由中拳变成重拳，使出这样的连续技，跃起大攻击（拳或脚）→站立重拳→中烈火拳→大烈火拳×2，对手的体力将不会超过1/4，但很难全部命中。对空技炽焰脚命中会令对手浑身着火，连续技为站立重拳→中炽焰脚，这是个三段攻击，若使跃起大攻击→站立重拳→小炽焰脚会令体型大的对手中三段攻击。



墨西哥代表　　T·HAWK

人物简历：

HAWK本是一名爱好和平的人，很小的时候随父亲一起来到墨西哥过着平静的生活。直到父亲临终前才告诉他原来他们是为躲避追杀而来到这里隐居的，而自己部族家乡的圣地被以VEGA为首的神秘组织“SHADOW”破坏了。为了夺回圣地，完成父亲的遗愿，HAWK踏上了挑战世界各地格斗家的道路。

外形强壮的大力斗士：

这集作品中新添的四位人物中，HAWK被认为是最强的，也许日本人偏爱这种外形庞大的人物吧。突进技、对空技以及必杀技的良好配置，使他无论在哪个对手面前都能够充分地发挥威力。

除了一些必杀技外，用法大致同ZANGIEF相同，但不象他那样容易使出来。

必杀技：

鹰压击：跳起后，三个拳键同时按

撞击：→↓↘＋拳

墨西哥台风：靠近对手后摇把转一圈＋拳

技巧：

他的连续技有鹰压击→站立中击→大型撞击，这可使对手失掉半数以上的体力。大型撞击对ZANGIEF及BLANKA等中招面积较大的选手会造成两段攻击，而对春丽、本田等只会打到一次，并且GUILE和BLANKA还不会倒下，会对HAWK反击，所以压击后对GUILE要加站立小踢，再出大型撞击，对BLANKA要出站立中踢，若直接用中或小型撞击对所有对手都会令其倒下。如果压击后作站立中击，之后以墨西哥台风打击对手，会使其失掉2/3的体力，不过这样有可能遭到必杀技的反击。若压击后接着蹲下小拳1～3次，最后出墨西哥台风，对手很难作出反击，但小拳的次数要因对手而异。



全新的四名格斗家参加战斗

牙买加代表　　Dee Jay

人物简历：

Dee Jay原是一名音乐家，他对音乐艺术的追求非常执着，但现在他的音乐还不能被人们理解。而他天生的体魄和运动神经使他即使作为拳击家也是一流的。在比赛中从他攻击和防守的节奏中能体会到独特的快感。后来，他又为了追求全新的音乐而浪迹天涯。

具有音乐天才的拳击家：

Dee Jay浑身充满了音乐细胞(!?)，各位可能把他想成是GUILE那种“蓄力”型的选手。他飞行技和对空技两者兼备，光是双重旋转腿和地铲腿，就会让人觉得“是个值得一试的家伙”了。

只是这个毫无心机、性格开朗的人物与GUILE怕只似是而非了。

必杀技

空中飞铲：←蓄力，→＋拳

双重旋转腿：←蓄力，→＋腿

机关炮上钩拳：↓蓄力，↑＋连续按拳

技巧：

Dee Jay的跳跃速度很快，跳跃重踢很强，因此能不断进行空中强攻。不过要是不加思索地乱跳的话，那就要遭殃了。要在对手施放飞射攻击时跳起，如果跳跃重踢命中，即可使用这个连续技：跃起重踢→站立中拳→离开时重型双转腿，这样全部命中对手会失掉一半儿体力，也会使其昏迷。像BLANKA这样身体小的人物，第2发旋转腿一般不会打中，但防住了也要掉血的。单只使用旋转腿就非常有效了，但它不能躲过飞射攻击，要小心！作为对空招式的机关炮上钩拳虽然威力小，但也必不可少。其他还有蹲下小拳，然后用铲腿攻击也很有效。



仍保留原有必杀技及流畅感，更有新必杀技

虽然在这集作品中，新登场的 4 位新人出尽风头，但从前的 12 人也有各种各样的变化。这也许是为使游戏更令人觉得新鲜，也许是为了改善人物之间的实力均衡，原来人物许多好用的连招却被砍掉了不少。

RYU

旧必杀技：

波动拳：↓↘→＋拳

龙卷旋风腿：↓↙←＋腿

升龙拳：→↓↘＋拳

新必杀技：

火焰波动拳：←↙↓↘→＋拳

连招：跳起重拳→蹲下重拳→大升龙拳，或是跳起重拳→龙卷旋风腿→大波动拳





BLANKA

旧必杀技：

肉弹球：←蓄力，→＋拳

放电：连续按拳

新必杀技：

上升肉弹球：↓蓄力，↑＋拳

后空翻：←蓄力，→＋腿

连招：跃起重拳→站立中拳→蹲下中击，或是跃起重拳→头槌→肉弹球



KEN

旧必杀技：

波动拳：↓↘→＋拳

龙卷旋风腿：↓↙←＋腿

升龙拳：→↓↘＋拳

新必杀技：

火焰升龙拳：→↓↘＋重拳

空中龙卷旋风腿：跳起后↓↙←＋腿

连招：跃起重拳→蹲下重拳→小升龙拳，或是跳跃重踢→蹲下重扫腿

ZANGIEF

旧必杀技：

螺旋打桩：对手靠近时摇把转一圈＋拳

旋风拳：两个钮同时按

新必杀技：

原子背摔：对手靠近时摇把转一圈＋腿

飞来重弹：在稍离对手处，摇把转一圈＋腿

连招：身体压击→站立中拳→站立小踢→大扫腿，或是身体压击→中扫腿→双飞腿



春丽

旧必杀技：

百裂腿：连续按腿

旋转鹤腿踢：↓蓄力，↑＋腿

新必杀技：

气功拳：←蓄力，→＋拳

空中旋转鹤腿踢：跳起后迅速拉↓↑＋腿

连招：跃起重拳→站立重拳→百裂腿，依据不同的对手还有重踢→站立中拳→掌底推→百裂腿。





M・BISON

旧必杀技：

直冲拳：←蓄力，→＋拳

旋转拳：按住三个拳钮一会儿后松开

新必杀技：

野牛击头：↓蓄力，↑＋拳

连招：跃起重拳→站立中拳→大冲拳，或者是跃起重拳→蹲下小拳→站立小拳→大冲拳。

前集人物魅力仍在,更具威力

BALROG

旧必杀技:

魔水晶电光:←蓄力,→+拳

空擒:↓蓄力,↑+脚,当爬上铁丝网或跃起后按拳

新必杀技:

空中利爪:↓蓄力,↑+拳,向壁上跃起后按拳

连招:跃起重爪→蹲下中踢→蹲下中爪,或是蹲下小爪→滚翻爪→蹲下中爪。





GUILE

必杀技:

手刀:←蓄力,→+拳

脚刀:↓蓄力,↑+腿

连招:跃起重拳→蹲下中拳→脚刀,或是跃起重拳→站立重拳→手刀。

GULIE是SF Ⅱ的四集作品中唯一没有加进新招的人物,可能是日本人的反美情绪作乱,不想让这位老美更强大。



SAGAT

旧必杀技:

猛虎波:↓↘→+拳或腿

猛虎上升拳:→↓↘+拳

虎膝击:↓→↗+腿

新必杀技:出现多种新腿法

连招:跃起重踢→站立重踢→猛虎上升拳,或是跃起重踢→站立重踢→猛虎波。

DHALSIM

必杀技:

瑜珈移动:→↓↘+两个钮同时按或←↓↙+两个钮同时按

瑜珈火球:↓↘→+拳

瑜珈大火:←↙↓↘→+拳

连招:小瑜珈火球→重拳,或是瑜珈火球→重铲腿。

DHALSIM是SF Ⅱ中较弱的人物,攻击力不强,还不加新必杀技,更显了他是一名较弱的格斗家,这点从体型上就看出来了。



VEGA

旧必杀技:

雷霆爆击:←蓄力,→+拳

二段踢:←蓄力,→+腿

空踩:↓蓄力,↑+腿

新必杀技:

恶魔空翻:↓蓄力,↑+拳

连招:蹲下小拳→站立小拳→小翻踢,或是跃起重踢→站立重踢→重铲腿。





E·HONDA

必杀技:

头槌:←蓄力,→+拳

百裂张手:连续按拳键

超级百贯落:↓蓄力,↑+腿

连招:跃起重拳→站立重脚,或是跃起重拳→中踢→百裂张手

本田这名相扑选手是地地道道的日本人,他也不加新技不知为何?这样他想追求春丽的希望更加渺茫了。

责任编辑: Rebel

竟有人没新添必杀技!

设定角色作战的格斗游戏

热血格闘伝説

FC 卡带、2M、TECHNOS 出品、ACT

提起“热血”系列，在游戏界相信没有人会说“不认识”。多年来从热血硬派，热血行进曲到热血高校、热血足球……热血系列节目掀起了一个又一个Q版动作游戏的高潮。现在，这群热血高校的暴力小子们又回来啦！他们搏斗的舞台，就是“高校最强者选拔大会。”

热血高校以其体育方面的出色成绩而闻名日本，但举办校内的格斗冠军赛还是首次。这场全校规模的格斗战是由国夫收到一封战书引起，挑战书



国夫收到神秘战书

是两位神秘高手留下的，要求选出全校最强大的两名斗士组成拍挡与之较量。为此，全校的武道家都开始了自己的奋斗，为学校，也为了个人的荣誉。

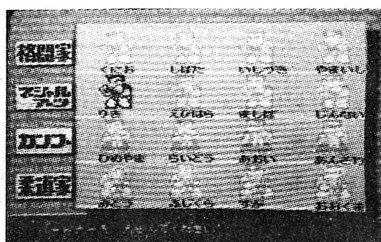
在这场比赛的登录者名单上，首次公布了热血高校四个派别共十六名高手的名字！

格斗家：以国夫为首的格斗部公认为学校中最厉害的部。这个部的功夫是所有武术中最全面的散手格斗，拳击、踢踹、摔投及体质都很棒。部员的代表人物是：国夫、织田、石助和山崎。

拳击家：首脑是国夫的好友，热血系列的另一位主角阿力。拳击部的人不用说也知道最擅长用双拳打斗，但是腿法就差一些了，所以要多用最强技滑步冲拳作攻击。强将手下无弱兵，阿力的三位副手虾原、真知、神内也是十分勇猛的。

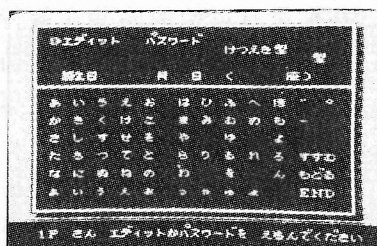
跆拳家：跆拳部的明显标志是他们上身一律不着寸缕。这群人极其强悍，拥有一击必杀的强力腿法。踢打速度都非常快，往往令对手只有招架之功，无还手之力。登场人物依次是主将纪山、副将雷堂，青井和安泽。

柔道家：并不很擅于击打的技巧，但在擒拿和摔投方面可称无敌，接触战时是很占优势的。部员都很有潜力，拳击和踢腿的能力数值如果上升并有了较快的击打速度就会很强。但参赛初期可能会较为吃力。柔道部的四名代表是实铜、藤仓、胜家，还有大雄。



可以从国夫等十六高手中选用人物

本游戏分为剧情模式和乱斗模式两种。剧情模式就是前文所述的背景下进行二对二的组合战，这时，要自己塑造人物来战斗，程序是输入自己的姓名、生日、血型等数据，而电脑会设定你的攻击力，跳跃力等数值。如果是单人玩，那么自我


自由输入本人的姓名和生日、血型

设定结束后就要在国夫、阿力等十六位高手中选择一个做自己的搭挡;不同的格斗技选手也可以组合,同一队的人穿的衣服颜色相同;如果有两个人在玩,就要用塑造的人物联手去战斗。随战斗场次的增加,经验值、等级和各项能力值都会上升。选拔赛是循环制的,所以要进行很多场才能够出线,每场比赛结束后都有"继续战斗"、"选手状况"、"小组的名次"及"退出比赛"四个选项,可以用来查看自己现在的水平和战绩等。人物水平值共有六项:体力(HP)、拳力、脚踢力、摔投力、速度、防御力。要根据自己的数值在战斗中扬长避短。

游戏中有一项颇吸引人的设计是同伴间的合作性,喜欢占星的日本人对于生日、星座及血型都十分注意。我们虽然


与同伴一起向最强者之路迈进

不太懂这些讲究,但也能看出两人的同伴意识强弱。它表现在衣服的颜色上,如果两人穿着红衣服,则电脑同伴会在作战时主动配合或救援你;若两人的衣服呈蓝色表示合作会较默契;若是白色的衣服表明相适性一般,绿色衣服表示两人虽联手但性格不相投,不会合作的很愉快;如果穿着黄色衣服,就说明对方根本不想和你合作,战斗时不会照应你而且可能有误伤的情况发生,这种时候还是趁早换一个搭挡吧。如果你和搭档打败了校内所有组合,就可以代表热血高校同挑战者进行较量,不过对方是非常强的,一定要充分发挥自己的优势力量才能获胜。

格斗大会分为若干阶段,每阶段中间都可以重新设定比赛规则,有些特殊的比赛规则上写明胜利条件,只要达到即可过关。

规则设定有五条供选择:

一、以合作必杀技击中对手10次即可胜利。

二、见血后受伤十次为负。

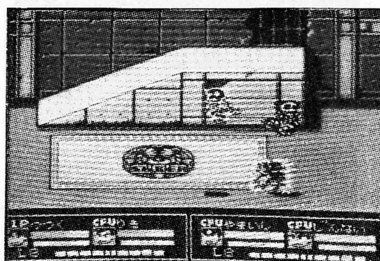
三、以同一特定手法击中对手十次为胜。

四、一定时间内未负伤为胜。

五、无规则,把对方击倒为止。

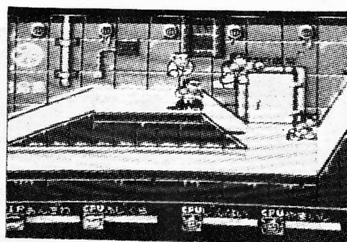
提到格斗游戏,当然少不了人物的必杀技。本节目中共设定了十余种招式,每个角色根据自己的派别及特点拥有其中的三种。虽然人物是可爱的SD造型,使出必杀技却毫不含糊,那种凌厉的声势分毫不减:空中滚翻、鱼跃扑击、飞膝、冲拳……用起来非常带劲。

在联手模式中有一项特殊的设定,这就是双人必杀技。当


联手模式中可以使用双人超必杀技

你和队友面对面拉住双手时,屏幕下方就会有必杀技能量信号出现,若能掌握好时机按键,两个人就会高速旋转着冲向敌人,给对方造成重创。双人必杀技也分很多种:有旋风、冰冻气流、电力攻击和火炎攻击等。还有一种双人必杀技是由一名战士举起自己的同伴并把他向敌人投掷过去,也十分有杀伤力。双人必杀技的掌握,对于联合作战模式中取胜是很重要的。而使用联合必杀技的威力和机会也受到前述两人间合作意识强弱的影响。

剧情模式需要联合作战,而乱斗模式相对就痛快多了。这个模式若主机有外接手柄,最多可以四个人一起玩。人数不够时则由COM担当其余人的操作。同样可以用自己设计的人物出阵。当确定模式和人数后就会出现问题:"是否塑造新人物?"如选择左边的"是",则自己设定一位武术家参战。若选择右边"否",就可以从国夫等十六人中挑选一位,用他来战斗。游戏者选择人物结束后,就要由1P来决定COM操作的格斗对手。也是从十六名高手中产生。乱斗模式非常过



四人互相为敌的乱斗模式

瘾，四个人互相进攻，这种场合下要胜出可不太容易，所以除了会打斗之外还要懂点隔岸观火，渔翁得利的战术噢！

热血格斗传说的格斗舞台也颇特色。剧情模式共八个场地，在乱斗模式中除了最终决战场之外，有七个场所可供选择。这些战场各有其特征，作战时也要运用各种各样的攻略法，利用地形获胜。

一、高校的体育室。极其宽敞的一间大屋子，两边有小山一样的体操垫，可以借助它的弹性加速冲向对方。

二、死亡赛场(一)。地面平坦，而且并不很大。但两侧都是高压电网，如果被对手击飞时撞了上去就会受到双重伤害。

三、格斗战场。这里的设施



死亡擂台的场地两侧是可怕的电网

和地形十分复杂。有着钉板墙、传送带、钉板地面及一种加速洞穴，如果跳进去就能以高速滚动的状态冲出，势不可挡。

四、死亡赛场(二)。同样并不宽阔的场地，地上布有五处地雷。相对而言这里是较受欢迎的场所，因为地雷炸光后这里会成为整洁的场地，能够连续使用冲刺系或滚动系的必杀技。此外与电脑对战时只要站在地雷后方，敌人就会冒失地冲上来被炸伤。要好好加以利用。

五、冰冻仓库。没有很复杂的机关，但上下坡较多。主要的麻烦在于地面结冰使行动不便，必须熟练掌握冲刺拳并把握住时机才能在此处以优势获胜。

六、室外格斗场。格斗战场的加强版，地形极其复杂，机关也是最多的。在这种地方打斗可不要太“豪放”，否则很容易自己冲到陷井上去。

七、急流战区。据说本来是游泳训练场，不知为何也成了热血小子们的对决场所。水流会不断把战士们推向场地左方，那里有可怕的陷井在等待着他们，所以战斗时除了攻防之外还要不断逆流而上。这里是难度较大的一个场地。

热血系列虽说是纯动作游戏，但厂商在故事方面也颇下了一番功夫。相信热血系列的迷友都记得热血的几所友谊校同时也是竟争对手的花园高校、冷峰高校、联合高校，以及国夫的好友冈次、美穗等，还有许许多多的人物和团体，虽然在不同的游戏中出场，却构成了一个完整的人物系统。那么，



这回两位戴虎头面罩的神秘挑战者，其真实面目是什么呢？与过去的故事有联系吗？他们为什么对热血高校下战书呢？国夫和阿力等热血男儿在战胜他们而得到最强男子之称号后又作何打算呢？所有这一切的问题，都将在读友你爆机后那令人感动的结尾中得到解答。

文/索冰

责任编辑/KEN·S



世嘉精品

《阿拉丁》攻略

制作 Disney & SEGA 容量 16M 类型 ACT 机种 MD

《阿拉丁神灯》是迪斯尼世界中一个由魔法与冒险结合而成的故事，该卡通片以其流畅的动画，精彩的情节而获得1993年奥斯卡动画大奖，这次由SEGA，Virgin，Walt Disney三家公司联手将之搬上了MD的大舞台。

该游戏是一个充满惊心动魂的动作游戏，故事情节几乎全部忠于原著，内容叙述阿拉丁怎样打倒贪婪的宰相贾方和救出被囚禁的杰西米公主。游戏最大的特色就是画面构图制作认真，在形象设计里，为衬托这个动作游戏，原著中的卡通人物都经过重新编写，使角色的逼真度、灵活度等非笔墨能形容，另外令玩者热血沸腾的是游戏的背景音乐，由于使用原装配音，画面气氛跟电影无异。在介绍游戏的各版之前，先介绍一下游戏的基本要素：

1.主角阿拉丁的基本操作方法：

按A键阿拉丁会向前方扔苹果砸敌人，当然苹 果数为零时无效。

按B键阿拉丁会挥刀攻击，若配合其它键还可做出蹲刺，左右劈，直跃劈，斜跃劈等动作。

按C键阿拉丁会跃起，根据按键的长短时间不同跃起的高度也不同。

左右键用来操纵阿拉丁左右移动。

按上键时若阿拉丁在地面上他会仰视上方情景，若他在绳索上则是顺着绳索上攀。

按下键时若阿拉丁在地面上他会蹲下及俯视，若他在绳索上则是顺着绳索往下爬。

此外，若一会儿不操纵阿拉丁，他会有些精采的小动作，特别是在情况危急时这些小动作显得更是有趣。

2.游戏中的道具及宝物：

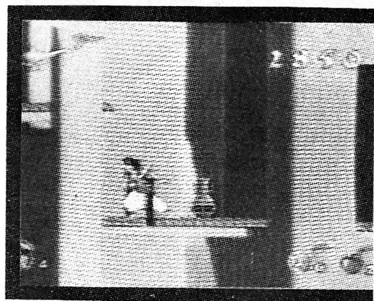
蓝心：使阿拉丁回复一定体力。

苹果：每得一个，阿拉丁的苹果数就加1，最多可拥有99个，是远距离的攻击武器。

宝石：遇上小贩，阿拉丁可用宝石来购买“命”和“继续”，加一次分别需要五和十颗宝石。

蓝色花瓶：阿拉丁的游戏进度记录点，阿拉丁若中途死亡则从前一个花瓶处复活继续游戏。

神灯：杀敌宝物，可消灭附近的



敌人。

阿拉丁头像：增加一条命，不过最多阿拉丁只能拥有十条命。

灯神吉尼头像：得到它过关后可玩附加的灯神小游戏。

猴子阿布头像：得到后过关后可玩以阿布为主角的小游戏。

竖笛：可使隐藏的魔术绳出现。

版面介绍

第一版　亚格拉巴街

这一版以亚格拉巴街为舞台。玩者在赞叹阿拉丁动作之余，可不要忘了熟习操纵阿拉丁。阿拉丁首先会遇上地上热辣辣的石块，勇敢地跳过它，就算不小心踏上一脚，只要不久留也不会受到损伤。迎面过来了一个挥舞着木棍的士兵，阿拉丁挥刀解决了他。来到第二个火堆前，一个手持大刀的士兵被堆烫得一颠一颠上前来，趁他还没回过味来已被阿拉丁一刀劈倒。前面的台阶上有一个耍刀人正在熟练地耍刀，阿拉丁对付这家伙用苹果远程攻击最合适了。阿拉丁从台阶上落到骆驼背上，骆驼便会口吐苹果杀敌，真是有趣。

阿拉丁继续往前走，哟！这儿的人怎么有往窗外随手扔瓦罐的习惯，还是快些避开为妙。第一版很容易玩，阿拉丁很快便来到最后一堵墙边。跳上墙上闪亮的木钉，在第二个木钉处往左尽力一跳可得到本版猴子阿布的头像。阿拉丁跳过墙后往前走，再碰上花瓶并得到一块宝石后就可遇上小贩，他会变出店铺来，本版一共有十块宝石，正好可买两条命或继续加一次。阿拉丁再跳过一堵墙杀死阻挡的士兵后就可来到出口处顺利过关了。

过关后凭灯神的头像可玩灯神游戏，灯神口中的宝物会循环变换，至于你能取得哪种宝物，则以你按键停下来时所显示的定物为准。依笔者的经验，在连出三下“LOSE”后马上按键最为可靠。

凭阿布的头像还可玩以阿布为主角的小游戏，你能坚持多久呢？在以后各版中，只要取得这两种宝物，清版后就可玩这两种附加小游戏了。

第二版　沙漠之旅

这一版的舞台是沙漠，目的是要三次找到引导你过版的金甲虫。阿拉丁往前走几步就会遇上蛇，可用蹲刺来消灭它，沙地里还有一些刺会突然冒出，不要让它刺中。阿拉丁杀死几个士兵后跳上石阶扔苹果砸死对面石阶上的士兵，仔细看看下面，虽布满尖刺，但在右边露出半块宝石，一定有秘密，阿拉丁勇敢地跳下，果然得到宝石，并从秘道走出。阿拉丁再往右走可碰上蓝色花瓶，杀死士兵后跳上石阶，沿着恐龙的骨架可跳上椰树顶，椰树的叶子真滑，趁未滑下来之前快跳过几棵椰树后，阿拉丁攀上空中的绳索往右攀行，迎面飞来一只老鹰，阿拉丁先发制人，一刀劈得它羽毛四散落下地去。阿拉丁从绳上落下又抓住下方的绳索往左攀行，再返回右边杀死蛇和士兵后，阿拉丁竟走到一根石柱后面去了，真是奇怪！阿拉丁在石柱后一跳，哎！飞起来了，落到石柱顶部一处平台上，原来小贩在这儿，在最左边还能得到一样宝物。阿拉丁继续前进，跳上一层层石阶来到右边再跳下可遇到蓝色花瓶，再往左就能到一个小山洞里第二次碰上金甲虫，金甲虫又往右边飞走了，快追！阿拉丁跳过地面的尖刺，来到画面的最右侧，往上跳上几个石阶第三次遇上金甲虫，它就带你过了这一版。





第三版　再回亚格拉巴街

阿拉丁这次又回到了亚格拉巴街，街上变化可真不小，往右走阿拉丁可看见要蛇人和蛇罐，若是靠近，蛇会突然冒出咬你一口，还是在远处扔苹果解决他们。阿拉丁利用墙上的钉子跃上高处取得正在不断发出音符的竖笛后回到地面，原先地上空着的瓦罐里出现了魔术绳，借助它可飞上高处。这一版中许多瓦罐里藏着宝石，用刀劈碎瓦罐就能取得，若瓦罐劈不碎，那一定就是藏有魔术绳的瓦罐，快去找竖笛，把魔术绳唤出来。阿拉丁利用魔术绳飞上屋顶后，还可利用屋顶之间的晾衣绳在屋顶之间穿插。

和第二版不同，这一版有头目出现，小头目是一个圆乎乎的家伙，它会飞快地帖在地上向你滚来冲撞你，阿拉丁趁它尚未靠近就用苹果狠狠砸它，若它已逼近身边则可用蹲刺来对付它，打败它后可取到竖笛再次利用魔术绳飞到空中，魔术绳会自动把你带到关尾去。

阿拉丁来到关尾，关尾的头目站在右上角的高台上，他会以扔飞刀及滚木桶来攻击阿拉丁，好在他不会同时使用这两招，阿拉丁只要站在它的左下角的台阶上，引诱它扔木桶，趁木桶落下近身之际跃起避过木桶，同时在空中朝他扔苹果，这样反复多次就可击败他顺利过关。

第四版　恐怖的地牢

这一版是以恶汉的巢穴——苏丹地牢为舞台。这版与刚才的三版性质完全不同，这里充满了阴森诡秘的气氛。最讨厌的敌人是那些来去飘忽的蝙蝠，它们隐藏在石壁上很不易注意到，待阿拉丁走近就会飞出来攻击，一定要趁早消灭它们，不然可真够受的。石壁上有铁刺会突然冒出，令阿拉丁防不胜防。骷髅骨是这一版最恐怖的敌人，一旦出现就会站立起来，装上头骨自我引爆，“呼”的一声把骨头飞得到处都是，真是吓人。

阿拉丁还会遇上用铁链挂在石壁上的大铁球，它不停地里外摆动，只有趁它摆向里面时才可顺利通过它，若好几个铁球排成一串，则要用心摸清它们的规律后再趁机一股作气冲过去。石壁上还有一些时隐时现的石阶，阿拉丁要趁 上一个石阶将要缩回时赶快跳到另一个石阶上去，一有失误就会落下重来。阿拉丁顺着画面中层左侧的一根绳索往上爬可找到这一版的小贩。这一版路径虽然复杂，但没有头目把守，阿拉丁不管怎样走最后总能找到出口过关，不过这一版也是秘密最多的一版，你能一个不漏地找齐所有的宝物吗？

第五版　神秘的洞窟

这一版以一个奇异的洞窟为舞台，阿拉丁的目的是要找到藏在洞窟中的神灯。阿拉丁往右走，跳到一块石板上，过一阵一股喷泉会把阿拉丁连同石板一起托起，阿拉丁再往上跳就可抓住崖底向前攀行，攀行到头，落下地一看，咦？前方怎么没路了，回过头来看见有一尊石像很是奇怪，不管它，劈碎再说，再次回到右边一看，水中多出了一块浮石，原来那尊石像是个机关。凭着这块浮石阿拉丁就能跃到右方的地面上，浮石上可不能久留，不然它便会和阿拉丁一起沉入水中。阿拉丁继续往前走，途中还会遇到向阿拉丁扔石头的妖怪石像，不过走近它就不能动弹了，一刀就可解决。



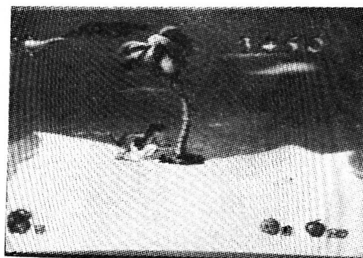
阿拉丁往右借助喷泉跃上崖顶，一群蝙蝠从洞穴中飞出，不用着急，稍待一会它们自会飞走，阿拉丁顺着崖底往左攀行，到尽头后连续几个跳跃就可平安着地，然后再次借助喷泉跃上另一处崖底可得到蓝心、宝石并避开了下方的尖刺落到左边的地上，顺着绳子上爬，砸碎一个妖怪石像，哎哟！发生山崩了，大群石块从天而降，赶快赶路吧，你若是勇敢的阿拉

丁不妨到山崩的发源地去看看，就可得到这版阿布的头像。

阿拉丁再往前一段便遇上了本版头目，它会来回在两个宝座之间穿插、隐身、喷火、甩尾巴，看似可怕，其实很好对付，只要站在右边宝座的右侧，待它一出现就挥刀猛劈就能很快消灭它。阿拉丁再往前几步就会遇上魔毯，它会载着阿拉丁飞行，但阿拉丁不能操纵它。阿拉丁再次落地后，前进一段就来到一处高山下，山顶不断往下落石块，不过，细心的你会发现有一秘道可穿过高山来到它的右侧，这儿不但安全而且有许多宝物，从这儿上跃来到山顶，阿拉丁终于找到了神灯。

第六版　惊险的甬道

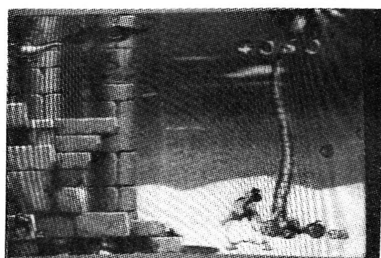
阿拉丁来到了脱出洞窟的甬道处，在第一个甬道内，杀死一只蝙蝠再往前走，突然甬道上方落下一块巨



大的圆石紧追而来，快跑！阿拉丁跑到甬道的尽兴尽力一跳跃至一块悬空的岩石上，这时圆石也正好滚出甬道，好险！若你还舍不得甬道中的宝石，现在回去取就安全多了。阿拉丁连续向右跳过几块悬岩后好象又没路了，蹲下细看，隐约可见画面的右下角有块陆地，但这么远能跳得过去吗？当然，尽力一跳是行得通的，不过，看见上方悬崖上的宝物了吗？既然在那放上宝物，表示一定能取到。果然，阿拉丁向右上方一跳就可攀住右上方悬岩的底部，再一跳就可跳到悬岩上取得宝物，现在从这儿往右跳就安全多了，真是一举两得。

阿拉丁来到第二个甬道内，这段甬道由三段组成，宝石在三段甬道中的位置分别是第三、第二和第一，不过前有断崖拦路，后有圆石追兵，可不要勉为其难，特别是第三段甬道的边缘很容易错看成空地，一定要来到尽头再跳，否则可是死定了。

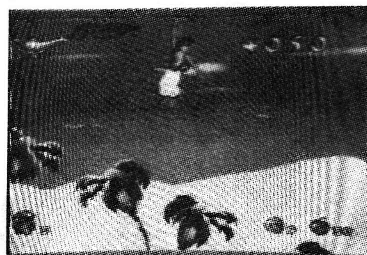
阿拉丁又跳过几段悬岩后来到了第三个甬道处，往左下离开甬道后要经过几个浮在岩浆上的浮岩，这儿可需要相当的技巧了，因为第二、三



块浮岩之间特别宽，并且中间还会喷出岩浆，顺利的过法是当阿拉丁跳到第二块浮岩上后马上竖直向上跳取得灯神头像，这时第二、三块浮岩间岩浆也会喷起，待阿拉丁落回第二块浮岩上时，喷起的岩浆也正好落下了，这时阿拉丁脚下的浮岩即将沉没，赶快尽力向右跳去你会发现第二、三块浮岩间的距离缩短了一些，很容易就能跳到第三块浮岩上，再尽力向右连跳二下就能到达本关最后一个甬道处，胜利就在眼前，阿拉丁向前冲去，“轰”一块圆石又紧跟而来，好长的甬道啊！圆石越追越近了，看见了 1UP，你还有时间去取吗？待阿拉丁冲到甬道的尽头，圆石也紧贴着他的后脚跟了，前方好象没路啊……，别无选择，阿拉丁只能尽力一跳，啊！魔毯飞至阿拉丁脚下，真是绝处逢生。

这一版是较难的一版，需要较高的跳跃技巧，有一段需一股作气才能通过，而且一旦失败就要从头再来，真是玩心跳的一关。

第七版　飞出绝境



这一版阿拉丁坐在魔毯上飞行，不过和前几回不同的是可以自己控制魔毯的运动，这一版只要取得足够的灯神头像就可过关。在飞行途中，画面右侧会有手指提示你应怎么飞，只要按照手指的指向飞行阿拉丁就可避开障碍，不过也会错过许多宝物。当两只手指一上一下同时指示时，你可不要误会成它在瞎指一气，这是告诉障碍在中间，往上或往上都能避过，不过当“?”出现时，就要看你的运气了，依笔者的经验，还是在下方安全一些。

魔毯的飞行速度越来越快，手指的指示也出现地越来越快，后面还有巨浪拍来，你是不是觉得难以忍受了？这时阿拉丁应尽量停在屏幕中间，待手指提示出现就马上按指示去做，这样才能充足的时间来到正确位置，避过障碍后应及时飞回屏幕中间等待下一次指示……，不过这一版不时有 1UP 出现，所以多失败几次也无妨，相信你很快就能通过这一版。

第八版　阿拉丁在灯内

这一版是最神奇，也是对跳跃技巧要求最高的一关。阿拉丁可在光柱上跳跃，不过按键时间要稍长一些才行，还有气垫上的橡皮小人头会把阿拉丁高高弹起，一排气球悬着铁链浮在空中，阿拉丁可跳上去抓住铁链向前攀行，途中阿拉丁利用向上看的功能你能看到小贩在空中的一个气垫上，不过你有办法到他那儿去吗？

阿拉丁再往前走一段看见箭头指向右上角，但好象没有路到那儿去，抬头只见一排排气球正向左边飘

来，遇到光柱便炸裂了，想出到右上角去的方法了吗？对！跳起来抓住气球，马上按右和跳再次跳起去抓右边正向左飘来的气球，注意不要在气球上呆太久，不然它又会把你带回原处，并且要把握好按键时间的长短才能顺利跳到下一个气球处，这样连续跳过几个气球后，阿拉丁脚下已是空空如也，心跳是不是加快了些？坚持住，再跳过几个气球就可落到气垫上了。阿拉丁往前走会遇到蓝色的大手，只要跳到它上面它就会“嘣”的一声将你狠狠弹出。

阿拉丁又来到两只大手处，左上那只大手左边有一只小手套，只要想法跳到它上面再尽力往左一跳就可得到前面看到的一个1UP。阿拉丁往前不远，经过几次在手套上的跳跃后跳到一个小手套上，再尽力往右上方一跳，一只大手将他弹起，记住这时一定要按住左上不放直到飞到第二只大手处将他再次弹起后才能放手，不然阿拉丁是跳不到第二只大手处的。现在离本版出口只有几步之遥了，你又看见一个1UP，有本领便取去，不过可不要因小失大，以免前功尽弃。

第九版　宰相的宫殿

阿拉丁终于来到贾方的住处，往左跳踩在湖中鹳背上再一跳就可至湖中另一块石板上，再往前一段魔毯又出现了，阿拉丁还是不能控制它，不过要小心飞行途中的敌人，不停地挥刀猛劈吧！魔毯停在一处高台附近，趁它还未落下阿拉丁就跳到高台上，前进一段落下地面后又会遇到魔毯，它再次将阿拉丁带往新的高处，不过这次高处的立足之地很小，一定要趁魔毯落下之前就跳到高台上，稍不小心就会落下重来一次。

阿拉丁终于来到了关尾的小屋，这一版的关尾是一只鹦鹉在不停地用脚带动转盘来发电制造精灵攻击阿拉丁，地上还有许多木桶滚来滚去，阿拉丁来到小屋的右边跳上台阶，站在精灵出现处的右侧，待精灵一产生就挥刀杀死它，然后马上跳起来用苹果砸鹦鹉，苹果足够的话反复多次就能解决它，若是苹果不够，阿拉丁只好去近身肉博了。

第十版　宫殿里的决战

阿拉丁刚往前走一段火焰就顺着地面烧来，士兵也冲了过来，台阶上的妖怪石像也向阿拉丁扔石块，阿拉丁跳上台阶劈碎妖怪石像，躲过了士兵和火焰的攻击。这一版一定要从一开始就注意收集苹果，以便对付关尾。阿拉丁继续前进，连续跃过几处地面钉板后落下地面，迎面就遇上一个士兵，先发制人解决了他，若体力已经不足，可到右边一处钉板的上方去取得加血的蓝心。阿拉丁往左前进，只见前方是一排钉板地，上面只有几处落脚的踏石，而踏石上还有铁球来回摆动，真是危险，看准时机一口气冲过去后看到蓝色花瓶最好不要去碰它，以免从该处继续起取不到足够的苹果对付关尾，魔毯又出现了，它带着阿拉丁飞到高处，若有足够的宝石，阿拉丁最好再跳下去到小贩那儿买一个“继续”，然后乘魔毯重上高台。

阿拉丁向右前进，跳下高台，杀死最后几个阻挠的士兵后魔毯再次出现将阿拉丁带到宰相贾方处决战。

贾方好不厉害，手中魔杖一挥，阿拉丁便身不由己地往他身上靠，一碰上他体力就会减少，而且他刀枪不入，一刀砍在他身上不仅未能伤他分毫反而被他震开，看来只有用苹果才能对付他，不过他的刀枪不入对阿拉丁也有好处，当被他吸近身边时挥刀一砍阿拉丁就会被震开，解脱了魔杖的吸引力，然后趁机用苹果向他猛砸，如此不一会儿贾方就被打败了，然而他摇身一变化为一条巨龙不断向阿拉丁喷出火焰，火焰很高真不容易跳过，若跳到台阶上则台阶也会自动冒出火焰灼烧阿拉丁，巨龙和贾方一样也是不畏刀剑，十分难对付。所以本版的过关秘诀就是从头到尾都不能损命，收集每一个苹果，尽量不浪费苹果去对付其它敌人，这样才能储备足够的苹果(约30颗)来对付贾方和巨龙，这时根本不用理会它的攻击，对准它用苹果一气猛砸，很快它就玩完了。

阿拉丁终于打败了贪婪的贾方，救出了杰西米公主，一起乘坐魔毯飞回自己的家园，两人紧紧地拥抱在一起，开始了幸福的生活。

The end

文/黄昌星

责任编辑/五四



超世纪大劫争（上）



导读

七十年代，一位著名的企业家曾预言：九十年代，娱乐业将得到长足的发展。纵观世界经济现状，此言不差。

经济上持续衰退，跌入近三十年来最低谷的日本，任天堂的实力超过了松下电器，家用游戏机的市场占有量达九成以上。世嘉避实就虚，在欧美和大型街机市场大展拳脚，与任天堂扭做一团。据美国劳工局统计：在过去的一年，娱乐业创造了 20 万个就业机会，约占新增就业机会的 12%。美国人用于娱乐方面的开支高达 3400 亿美元，娱乐和消遣成为美国人最大的消费开支。但是游戏业存在着激烈而严酷的竞争，并不是所有的娱乐厂商都能赚钱。事实证明，只有那些具有创造力和预见性的企业才能充满活力，才能在市场竞争中立于不败之地。日本做为一个四面环海，资源贫乏的岛国，危机感是国民心理的基本特征之一，在娱乐业仍旧保持上升势头的今天，许多日本电子游戏厂家和他们的思想库都在思考一个问题：电子游戏业向何处去？换句话说，消费者对于游戏机究竟有什么需求呢？大把的钱往哪儿投？俗话说，一着不慎，满盘皆输。一脚踏空，万劫不复。整天在市场刀尖上跳舞，摸爬滚打几十年的决策者们绝不会拿他们的身家性命做儿戏的，听听他们的高见确实受益匪浅 。适当的时候，我们闯关族也可以发表一点“低见”，因为我们是他们的“上帝”。

今年初，做为 94 新春话题，日本九位最著名的娱乐业巨子对电子游戏业的发展前景和发展战略提出了许多精辟、富于想象力和前瞻性的构想。最引人注目的是日本乃至世界电子游戏业的双雄——任天堂老板山内溥和世嘉

老板中山隼雄。他们是游戏业的龙头老大，举手投足都会对整个游戏业产生不可估量的影响，可以说他们一打喷嚏，游戏业就感冒。有趣的是，这两位游戏业巨子却提出了两种截然不同的看法，说唱对台戏也无不可。如果凑在一起，真象正反题的辨论会。

山内溥始终坚持认为，在娱乐领域游戏真正追求的是有趣、好玩和便宜的游戏节目，不断改进的硬件并不能保证游戏节目的好玩和有趣。他呼吁建立以软件为中心地位的电子游戏体制——"软件体制"，并把它奉作任天堂一贯的经营总方针。

与此截然相反，世嘉老板中山隼雄则认为，电子游戏与电影相结合是娱乐业发展的主流，过去那种被动的"体验型电影"将逐渐过渡到一种新型的"人机对话电影"也就是"参与型电影"。他构想娱乐业的发展前景就是以多媒体，模拟现实等先进的尖端技术为手段的"尖端技术主题公园"取代以迪斯尼乐园为代表的"模拟主题公园"。他雄心勃勃地宣称要与号称娱乐事业发源地的美国决一雄雌！

好了，导读就到这儿，还是让我们竖耳聆听这两位大腕的对话吧！

软刀子割肉

——任天堂老板山内溥谈话

今后在家庭游戏的竞争中，能否开发出长时间地吸引游戏者并让他们觉得有趣而好玩的软件，才是决定胜负的关键。

——日本任天堂(株)社长　山内溥

任天堂现已占有家庭游戏机 Video Game 销售市场的90%以上。山内溥社长认为今后的软件开发将是一个关键，他决心创造出一个把卫星电视广播与超级家庭电脑(SFC)联网的崭新领域。

一、软件产业的前景不容乐观

软件产业处境萧条

当人们看到"任天堂超过了松下电器"等宣传报道后，似乎产生这样一个印象：任天堂正在大步地发展着。事实并非如此，这只是由于近年来，松下电器持续不断地急剧下降；相对而言没有下降的任天堂引起了人们的注意。其实，电子计算机的软件产业要想迅速发展，还面临着许多难题，且不说在商用领域由于不断需要新的专业人才而导致开发成本越来越高，就是娱乐领域情况也并不是很妙。目前在全世界范围内，虽然参与娱乐事业的企业越来越多，但能顺利发展的却为数极少，大多数几乎不赢利。面对如此萧条处境，娱乐事业该采取何种对策呢？

娱乐业的市场相对缩小

我认为，只有在人们丰衣足食，闲功夫逐渐增多时，娱乐市场才有可能扩大。反之，如果经济不景气，人们就要勒紧裤腰带过日子，用在娱乐方面的消费也会相应受到影响。这时，不管时间多么富裕，人们总是很自然地想着如何尽量少花钱又要玩得好，象以往那种为求一时之乐大把花钞的情形恐怕越来越少了。加之近年来人们用于闲暇时的娱乐活动形式日益猛增，消费者只能把有限的钱花在最想玩的娱乐上，因此，从娱乐服务业的整体上看，能选择的市场缩小了。

家庭游戏和街机齐头并进

我们任天堂的销售对象是家庭娱乐市场。长期以来，在这个市场上的传统玩具即使在经济繁荣的时期，也一直处于下跌的趋势。正是在这种背景下，家庭游戏机(Video Game)的市场稳步地发展起来了。

近三、四年来，街机厅业得到了急剧的发展，一些调查机构预测街机厅今后还会以两位数字的

速度增长。我个人认为这样的预测未免有些太乐观了。因为这类街机厅的发展高潮已经过去,能否继续发展下去,目前还难以断言。

二、我们的对策——"软件体制"

不切实际的主观臆想——硬件体制

最近,在大众传播舆论中经常宣传什么"多媒体"、"模拟现实"等名词,引起了关于下一代游戏机究竟是什么的争论,并出现了把一些新型的游戏机或者媒体称为下一代游戏机的主张,好象马上在那儿能立刻见到似的。其实,这些主张只不过是主观的臆想而已,因为这种观点缺少最重要的基础。

那么,在娱乐领域,消费者对于游戏机究竟有什么要求呢?很显然就是有趣和好玩的游戏。他们经常追求那些以往不曾体验过的,独创的乐趣。消费者在一年以前认为有趣,很好玩的游戏在他们体验过一次后,很可能就厌烦了,变得枯燥无味了。要知道,这种有趣和好玩的游戏并不是游戏机本身附属的东西。游戏机的硬件当然是必要的,不可缺少的东西。但是,游戏好玩的程度是通过在硬件上面使用的软件才能体现出来的。由此看来,单纯地把"多媒体""模拟现实"和"光盘驱动器"作为下一代电子游戏机的标志来特别地加以评价,本身是没有意义的。

我以为,争论下一代游戏机的人是那些没有认识到软件的重要性的人,也可以说是主张"硬件体制"的人。众所周知,在计算机行业中,无论是商用领域还是娱乐领域,都是由硬件和软件两个方面构成的,硬件软件缺一不可。

可是,有人却认为:"依靠硬件来赢利,为销售硬件而开发软件"。他们把软件看成是推销硬件的一种单纯的手段,认为软件是附加在硬件上面的附属。因此,他们把开发软件所需要的经费砍掉,挪用为销售硬件的经费,这就是典型的"硬件体制"思想。

任天堂的经营思想——软件体制

与此相反,"软件体制"思想就是:对于消费者的要求尽量地做出反应。要想开发出更有趣和更好玩的游戏软件,就需要投入经费。只要软件的价值得到承认,就可以制定出与其相符的价值,从而能够大量地销售软件。这种"软件体制"的思想也就是我们任天堂的思想。

我们任天堂的目标是依靠软件来赢利。在我们看来,硬件是为了软件的销售所不可缺少的东西。因此,我们努力地为消费者服务,尽量地降低硬件的成本。我认为即使在硬件销售方面得不到利润也是不得已的事情,应该在所不惜。当然,不管我们在主观上怎么强调以软件来赢利,如果这些重要的软件不通过消费者的检验,引不起消费者的购买欲的话,那也是徒劳的事。即使我们想制作出几百种甚至几千种游戏软件,如果消费者认为它们不好玩儿,没有意思的话,恐怕就不会有人来买了。我认为,在家庭游戏方面,能否开发出让大多数的消费者认为是有趣和好玩的软件来,这才是问题的关键所在。

至少任天堂是抱着上述认识来致力于游戏开发的。今天的任天堂与十年以前销售FC时的任天堂相比,面貌已经焕然一新,尽管任天堂也销售硬件,但它的工作中心始终都围绕着游戏软件在进行。

街机与家庭游戏不可等同

有时,我们任天堂的家庭游戏机市场,经常与大型街机市场混为一谈。其实,这两者之间只有一部分共同点。从市场的性质和营销手段等方面来看,它们是完全不同的两个市场。

如果消费者去玩街机,只要投入一枚面值100日元的硬币,就可以玩上二、三个小时。游戏失败后,要想继续玩,必须再投入一枚,如此屡投屡败,屡败屡投,使得街机厅的生意非常火爆。因此,街机厅可以投入巨额资金去开发那些模拟现实的,具有立体感的大型游戏机,这是因为他们想在短期之内让消费者尽量地多花钱。任天堂的经营却与此相反,假如消费者买了一个软件,不到二、三个小时就全玩完了,这样的消费可就太昂贵了。

所谓家庭游戏,顾名思义,就是可以在家玩的游戏。因为可以自由支配时间,所以玩上一、二个月甚至三个月都没问题。假设花10000日元买来

一个软件，玩上100天，那么平均一天的消费也就是100日元左右，如此看来，家庭游戏还是一种比较便宜的娱乐消费。

总之，我们的经营方向应该是：努力生产出这样的游戏软件，使得它能够尽量长时间地吸引消费者，并让他们尽情游戏，乐此不疲！

三、任天堂的经营之道

与硬件厂家共生共存

长期以来，任天堂一直贯彻执行"软件体制"的思想路线。为了让消费者能买到更好的更便宜的硬件，任天堂谋求与那些有实力的硬件厂家共存，通过任天堂的软件一体化，开拓出一个新市场。我们完全没有与那些硬件厂家竞争的想法，即使有些家电厂家加入到我们的硬件市场，也没什么值得害怕的。因为我们知道并不是以硬件销售的规模大小来决定家庭娱乐游戏机的市场占有率。

赢得消费者的信赖

对我们来说，最重要的就是消费者的信赖。比如说任生堂推出的"超级马里奥系列"等都很引人入胜，因而受到了消费者的信赖。反之如果背离了消费者的信任，可就没指望了。每个新的游戏软件上市，第二代要比第一代有趣，第五代要比第四代更好玩，如果不能出现这种情况的话，那么这个系列的产品就到此中断了。要知道，我们面对着的是一个无情的市场。

消费者的信赖也联系着销售商的信赖。众所周知，消费者不接受的产品是不能陈列在商店里的。在日本国内，任天堂已经占有 Video Game 市场的 90%以上，这不仅是消费者的信赖，也是销售商信赖的结果。

立足国内　放眼世界

现在，任天堂以全世界的消费者作为服务的对象开展经营。我认为，在世界上最迷恋游戏机的莫过于日本人了，从游戏软件的制作方面看，日本人天生就有细腻和严谨的传统，制作软件是没说的了。

日本人欣赏极其细腻的构造，喜欢自己扮演主人公的角色，解开一个又一个迷团，从而推动情节不断向前发展。日本人喜欢"勇者斗恶龙"这样的角色扮演的游戏(RPG类)，可以说达到了如醉如痴的地步。相比之下，欧美人却不太擅长这种一边思考一边操作的游戏，他们更喜欢"超级马里奥"这一类的动作游戏(ACT类)。

对于已经普及了家用电脑(FC)的欧美市场，任天堂对亚洲市场的反应还处于十分棘手的状态。这里主要有两个方面的原因：一方面，亚洲地区还没有确立著作权制度，市场上的盗版泛滥成灾。另一方面，那些质量低劣价格便宜的盗版水货竟然在亚洲市场备受欢迎，这是一个消费水平的问题。由于没有健全的行之有效的法律，所以任天堂目前还无法打入亚洲市场。

开创新的领域

今年三月，任天堂向卫星数字音乐广播投资七亿八千二百万日元，成为第一大股东。开发出专用的解码器、转换器，甚至与卫星广播相适应的游戏卡，使得卫星数字音乐广播的文字信息可与超级家用电脑(SFC)联网。总之，任天堂正在考虑创造一个具有崭新概念的"家庭娱乐游戏"的新领域。

(本文标题均为本刊所加。下期刊载世嘉公司中山隼雄社长谈话录《霸王硬上弓》)

责任编辑：五四

(上接50页)

益智游戏奖：拼画 Ⅱ
桌上游戏奖：台球
其他游戏奖：家庭乐趣
特别奖：吃惊的男人世界

五、小结：

1987年游戏节目无论从质上还是量上都比以前有了惊人的进步，出现了一大批精心制作的作品。具有创造性和鲜明的个性，形成了百花争艳、群雄并起的局面，因此我们称1987年为走向成熟的一年。RPG的崛起和PC—ENGINE的推出是本年度最有影响的大事件。

责任编辑：五四

三国纵横谈

（之三）

——三国志Ⅲ

（KOEI）

王歆　边晓春



迄今为止，在国内可以见到的容量最大的三国 SLG 模拟仿真类游戏，当推 光荣（KOEI）公司在 92 年 2 月推出的个人电脑版《三国志Ⅲ》，同年 8 月这游戏被移植到了超任上。不久又移植到了 MD 上——现在国内市场上最常见的就是这个 MD 版。

和 8 位机 SLG 游戏相比，《三国志Ⅲ》无论在图像和动画制作上，当然都占有不可超越的优势，但它之所以受欢迎，主要还在于容量的巨大。不仅大家都熟悉的刘备、张辽、顾雍等能人，而且许多在演义中仅仅露过一次面孔的如桓范、董璜、周旨等也在游戏中出现，出场人物多达 531 位，这在目前国内普遍可见的 SLG 游戏中是首屈一指的。

人物众多，当然容纳人物的地域单位也相对地要增多。《三国志Ⅲ》以城池为单位，共划分了 46 块地域（即 46 座城），只有全部占领这 46 座城池，才算统一天下。

容量之大，还表现在指令手段的繁多，内政军事自不必说，《三国志Ⅲ》最有突破的主要是外交手段。外交包括结盟、解盟、借粮、借钱、贸易（交换钱粮兵器），合攻等多种手段。目的的达到要靠游戏者自己开动脑筋，面对面的去讨价还价。这是其它游戏所不及的重要一点。

在战争方面，划分了野战和城战两种手段。在 46 座城池之间，另开辟有 22 块战略要地，如“街亭”、“虎牢”、“赤壁”等。只有占据了有关的战略要地，才能进而攻击敌城；只要占据了战略要地，就可以御敌于国门之外，防止敌军长趋直入，一步就跨到城下。这一考虑极为独特。

战争场景全都改为三维画面，对比其它 SLG 游戏更为美观，更为吸引人。在Ⅰ代中，根本没有单挑、对决。Ⅱ代中，只允许战争开始时进行一场格斗。Ⅲ代中，只要两军遭遇，任何时候都可提出单挑，而且单挑画面之精美，动作之流畅，足以使游戏者爱不释手。甚至可以这么说，单挑画面的精彩，相比 16 位的格斗游戏，也并无逊色。

《三国志Ⅲ》在攻略方面的特色，也有其成功之处。首先，任何人物都可以被赋予一定的身份，除君主外，还有军师、将军、武官和文官。君主当然可以实行所有的指令；军师可以指定不只一位，除某些只有君主才能实行的指令（如招求人才中的“三顾”，如指定军师，如赐给部属特殊兵器等）外，可以实行所有指令，将军也是如此。文官和武官则不同，文官只能行使内政和外交使命，武官只能行使军事使命，并且特别的是，他们可以长期实行一条指令（一至六个月），这样可以减轻每月发布内政和练兵指令给游戏者带来的厌烦感。

对于查看敌方的情况，《三国志Ⅲ》有极为严格的规定。一是只允许察看相邻城池的情况，二是必须要派出间谍，经过六个月的时间，逐步地了解到地方的有关情报。这样就可以把一些无用的人

物授予文官或武官身分，分派出去侦查敌城的情况，部分解决了人多而导致无事可做的问题。

对于非君主居住的城池，可以下达委任指令。委任包括着重于民政、军政和军民并重三种情况，这是其它游戏大多都有的情节。但《三国志Ⅲ》有其特别构思，如果任命文官或武官为太守的话，这一城池就自动成为委任状态，除非另换军师或将军身份的人物为太守，或干脆君主亲自驾临，否则委任状态不可解除。

此游戏共分六个时期，与其他三国 SLG 游戏不同，可以从诸葛亮去世后开始游戏，一些三国后期的名将如姜维、邓艾、羊祜等就可成为主角。它在任何时期都可以自己命名新君主——不过到了三国鼎立之后(五、六时期)，新君主的产生就没有多大意义了，兵微将寡，四面强敌，要统一实在难上加难。

看过以上的描述，相信某些读者已经可以发现不少缺点。确实，《三国志Ⅲ》的不足之处也是显而易见的。首先在于指令的繁杂，仅民政一项就包括开发，耕作、治水、商业、税率等多条指令，每一城池的各项数据都密密麻麻地占去半屏，足以把游戏者搅到眼冒金星。

对于军队的训练，也包括训练度和士气两个方面，并且还要花钱购买装备(马匹、弩、强弩，如果水战，还要建造各式战舰)。虽然各项数据用不同的颜色来表示充足，不充足或危险，虽然用长期指令的办法尽量简化操作手段，但数据繁冗，指令庞杂的问题并不能完全解决。

战斗虽在画面上前进了一大步，但总体构思依旧一脉承袭Ⅰ、Ⅱ，两军交锋，计谋手段不足，总体上还是依靠兵力的强弱多少来决定胜负，智将的作用比起 FC 的《霸王的大陆》来，要逊色多了。

当然最头疼的还是运兵，必须一城一城运送还则罢了，你可别忘了某些城池可能由文官或武官担任太守，多强大的兵马对于这个黑洞只能进不能出。君主还得及时改换太守，实在麻烦透顶。

至于诀窍，这里姑且略透一二。(一)如果你扮演弱小的君主，一定要广为结盟，然后每到收粮收税之时，派人到结盟国请求支援。最乐于施舍的君主当推刘焉父子、刘表和陶谦，从曹操那里是很难拿到钱的。(二)如果有人毁坏盟约来进攻您，不必惊慌。此时，对方的所有将领的忠诚度会下降 20 点，能够轻易地将对方拥有重兵的大将召聘到您的帐下。同样，您可不能草率决定进攻盟国，在进攻之前一定要先解除盟约。但若与对方的敌对程度在 45 以下，解除盟约也会引起本方将士的忠诚度下降。怎么办呢？告诉您吧，此时您可派人去劝降，对方当然不肯投降，但此时对方的敌对程度就会上升 30 至 40。您就可以放心地解约进攻了。(三)您在招聘敌方武将时，军师会给出估计，此次能否成功，军师的能力越强，估计得越准。例如诸葛亮的估计几乎没错过。诀窍在于您不要在试图招聘而军师估计不成功时就不干了。你可以连续多次准备派人，当军师估计成功时，就派人去，就可能成功。当然，一定要派政治能力强的将领去招聘，如满宠的成功率就很高。(四)“强将握重兵”，一定要给强将配足兵力，切忌平均分配兵力，甚至可以把君主的兵力也加到强将身上。(五)“集中优势兵力打歼灭战”积累实力要有耐心。要考虑到敌方可能的增援，但敌方的太守或君主是不会出马增援的。诀窍就写这几条，当然有许多其他的，靠读者自己去摸索吧！

总之，《三国志Ⅲ》还是很可一玩的，不过一定要很有耐心。要想和《霸王的大陆》那样牢坐几个小时就大功告成，劝您趁早打消这个念头；而且切记要第一回玩就找到各种诀窍，否则，恐怕第二回上机百分之八十会知难而退。

行了，到此打住。最后，笔者要在这里“叫阵”。笔者最引为自豪的记录是：扮演刘备，从 189 年开始，上级水平，史实方式，到 199 年统一天下。哪位看官敢于出来应战？！

责任编辑：Daivd

魅力永存的新感觉RPG

龙之战士

BREATH of FIRE

文/David 索冰 图/张雷冬

提起CAPCOM，人们马上会想到街头霸王、想到快打旋风、圆桌武士等等著名的动作节目，这些打斗片的设计、制作水准之高举世公认。COPCOM不仅在ACT的制作方面无出其右，做出的RPG也令人叫绝，其中最经典、最出色的作品就是在93年推出的“龙之战士”。

龙之战士有着标准的RPG要素，而CAPCOM在典型的RPG基础上作了许多独特的设计，形成一个新颖别致的游戏系统。其主要特点如下：

一、多种个性特征的角色设定及不同人物在不同环境下的特殊适应性：

龙之战士的成员全部共有八位，作战人员上场四名，战斗结束后只有出阵的四人可以获得经验值。因此要经常更换队列中的人物以保证游戏均衡发展。

八位战士的本领和特性各异，游戏中顺利完成任务的关键就在于各种环境下选用不同的角色。比如在森林中行动需要用森林之子古利钦才

SFC卡带	12M容量
CAPCOM出品	RPG类型

能自由往来，开关落锁非盗贼丹克不能为，更有一些场合只有女性才能通过……，凡此种种都需要玩者知人善任和灵活的战术安排才能达到最后目标。

二、角色变身（进化）及合体的设定：

当达到规定等级或完成某项特定任务，翼族的妮娜和海人族的曼尼洛就可以分别进化成飞鸟和大鱼，带着全体人员通过山川海洋，而且不会遇到战斗，十分便利。有的角色还具有合体能力，如盗贼丹克，与他人合体后可以力量倍增，战无不胜。

三、真实时间制的设定：

游戏采用真实时间制，随时间流逝天色和气氛都会发生变化。午后阳光普照；黄昏时晚霞会把景物染成红色；夜晚时到处漆黑一片，怪物随时会现身袭来，构造出阴森恐怖的氛



围。而故事中的许多任务能否完成，都跟时间的变化密切相关。

四、相互制约的攻击力和行动力

进入战斗画面时，敌友双方谁的行动力高，谁就可以首先进攻。行动力的高低受人物所持武器重量的影响，通常武器威力越大也就越重。即使手中的武器具有一击必杀的强大威力，但若重量太大时挥动速度会变慢，不等击出已经遭对方攻击。所以不一定装备厉害的武器在战斗中就绝对有利。所谓有一利必有一弊。

五、便利完善的商业系统：

游戏中的购物系统设定非常优

秀。在店中购买道具前可以用辅助购物指令来了解物品的作用、效能和使用次数，如果是军械还能知道适合谁装备。并且还有一项预算指令，显示卖旧买新的钱数，还能显示装备后能力值的变化幅度。

六、鲜明的人物性格与多流程的副情节设置：

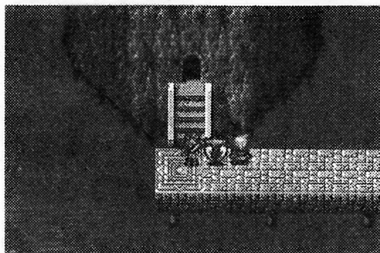
人物的个性会在对话中充分展现出来，并且主角以外的人物一个个也相当有个性。用不同的主角对话还会出现不同的有趣对白，有的对话充满了地方色采。也会碰到一些奇怪的人，比如有位老伯只与男性交谈。

这个游戏中设计了不少与剧情关系不大的分支情节，如果主角在旅途中多做善事、多帮助他人，也许会得到意外的收获。

七、叹为观止的战斗画面

本节目最大的特点和最具吸引力的地方就是充满动感的战斗画面。CAPCOM 以动作片制作出色而闻名，本作品虽是纯粹的 PRG 也不例外地有着丰富的打斗场面。战斗中不论主角或敌手都有各种各样的精彩动作，使用魔法时也会出现相当漂亮的景象。并且有些敌人也会用魔法火焰及雷电攻击，因此可以看到硝烟滚滚，火球横飞的战场，大大提高了临场感。

有了以上七项特点，相信任何一位 RPG 玩友都会对此游戏爱不释手。下面的文章将对游戏的战斗指令，还有八位主角的特征及他们在故事中登场成为伙伴的过程进行介绍。



阿龙：故事主角。白龙族的战士，也是龙族的最后继承人。他居住的白龙族村落，在故事一开始被黑龙族所烧毁。姐姐希拉在这场进攻中挺身而出与敌人作战，结果下落不明。为了寻找姐姐，同时也为了打倒黑龙族皇帝占高，阿龙独自开始了漫长的旅程。



妮娜：飞翼国的公主。具有王族血统的她成长后会变成美丽的飞鸟。她对于古代的各种知识了解极多，特长是使用回复系的魔法。在故事中为了救治中毒父亲，赴魔法师居所想取得解毒药，结果不幸被俘，幸为流浪至此的阿龙所救。从此开始跟随阿龙一起冒险。



古利钦：森林之子民，对狩猎非常热爱，精于弓箭到能够百步穿杨的地步。战斗时勇敢无畏而且具有冷静的头脑。阿龙和妮娜在黑龙族基地中误入陷井，这时古利钦出现救了他们并且加入阿龙的行列。

丹克：从小是一名孤儿，被盗贼村的居民抚养成人，因此精通所有盗窃技巧，不管多难偷的东西都无法对丹克造成阻碍。他的志趣是学习更深入的盗技。因此在墓穴中遇到阿龙并得到其帮助获取《大盗贼秘传书》后，出于感激加入队伍。





曼尼洛：海人一族，他是世界上最会做生意的商人，由于住在海中，活动范围格外广阔，在以后的情节中能变身成鱼。他有时给人感觉十分市侩，唯利是图，甚至会把道具卖给同伴。但其实也是位优秀的勇者，还具有破坏封印的能力。天生就是个商人的曼尼洛为了让阿龙购买高价的物品而与之同行，最后为了借钱和阿龙结成朋友。



比路达：具备优秀技术能力的战士，有着压倒性的攻击力，在全部人物当中是最强的，还有着制造武器与防具的能力。虽然高大威猛心地却非常善良，是队伍中不可缺少的一员。他初露面时是身负重伤，生命垂危的濒死者，阿龙为了救他与死神进行战斗，众人成功地将死神击退后比路达就会苏醒，成为新的伙伴。

蒂丝：相貌美艳的魔法师，她是



一位古代的精灵，长年以来在遗迹中处于休眠状态。阿龙到达海底城时那里正受到黑龙族舰队的威胁而濒于毁灭边缘，只有借助蒂丝的魔法才可与黑龙族舰队一战。因此阿龙等人进入遗迹内部，打败守护精灵后唤醒了沉睡中的蒂丝使她成为第七名伙伴。蒂丝本来拥有超强的魔法，但长眠后有些已经忘记了，必须得到经验值使水平上升才能记起来。

莫古：在地下生长的地底族战士，责任感很强的人。他也是反抗黑龙族的一名勇士，但不幸中了魔法被放逐到梦之世界。在他妹妹央求下，阿龙进入梦的世界消灭了梦中怪物救出莫古，并吸收他成为队伍成员。莫古身材矮小，却可以装备许多超重



量的武器，因此攻击力和防御力都能升到很高数值。



以上就是龙之战士的基本角色、指令和情节介绍。本文对于玩过这个游戏的读者应该会带来一些回味，对于没接触过它的朋友也许能起到引荐的作用。总之可以毫不夸张地说：龙之战士确实是一部体现 CAPCOM 创作实力的 RPG 不朽精品！

（责任编辑： KEN・S）



更强 更威 更火



格斗三人组Ⅲ

机种	MD	类型	ACT
容量	24M	厂商	SEGA

长久以来，格斗三人组系列着它独特的世界观，优雅脱俗的音乐和自由度高的动作，获得世嘉用户的热烈欢迎。转瞬之间，第三集又已推出。新敌人拍挡纷纷粉墨登场。从前的人物雄风不减，更威更猛了。大约是容量增大的关系吧，图象更为逼真更为传神，单按人物的描绘已非比寻常，就连人物的表情也清晰可见，栩栩如生。背景的变化则是多姿多彩，令人应接不暇。

这一集的故事情节是：自从艾力克等人消灭了无恶不作的X先生后，社会重又恢复了和平，可是好景不长，某一黑社会组织阴谋策划了一起历史性的大惨案。上集主人公艾力克、布丽和沙米从逃出该组织的阿山口中获知此事，遂拉他作搭挡，誓灭此组织。艾力克、布丽和沙米的本领绝招更加厉害了，新入伙的阿山原本是一个研究员，他的特点是拳击的范围很广，而且还能把所有武器作能量弹进行攻击。

上集系列Ⅱ中的两种必杀技，真是出神入化，叹为观止。在这一集里，增添了新的必杀技及劲冲技，叫人耳目一新。在Ⅱ集中删除了的协力技又重放光彩，人物搭配不同，协力技不同，并非只有一种。此外，捡起武器可使出非同一般的必杀技。

在这集里，过去的敌人将大举登场。这集克服了以往打斗戏先铲除小卒然后战首脑的旧框框，每一时刻都要全力以赴马虎不得。高潮迭起，毫无冷场之感。

这集的故事内容并不是单调乏味的平铺直叙，游戏中玩者的行动，直接影响后面的故事发展，这就是所谓的多元结局制。这样，玩者可以体验到不同故事发展所带来的不同乐趣。

安全队长

机种	MD	类型	ACT
容量	8M	厂商	ACCLAIM



“安全队长”已在MEGA DRIVE上展开首次的冒险了。

游戏讲述的故事是创造“安全队长”的天才ZUB博士被自己创造的邪恶机械人JUNKMAN绑架。机械人绑架的目的是想找出T—100装甲部队的设计秘密，只有“安全队长”才能拯救博士。

游戏中人物的动作不断改变，相当灵活能把自己分为数个部分来避开敌人，能缩短并滚动来避开敌人的进攻。游戏舞台多姿多彩，包括废车场，机械人工厂等。

ACCLAIM公司把幽默带进游戏，坏蛋们会哈哈大笑，而“安全队长”被击中便会失去肢体，直到剩下一个弹跳的身躯。再被击中的话，就会丢去一命。如果你幸运地找到螺丝钉，就可回复肢体。

除了跳起和蹲下之外，“安全队长”的唯一防卫就是以活动扳手掷向敌人。游戏的每一幕都没有时限，没有CONTINUE的设定。所以无论你在何处终止游戏，都得从头开始。



灵界侦探
变成了
格斗家



幽游白书外传

机种	MD	类型	ETG
容量	16M	厂商	SEGA

四位灵界战士，各自发生了不同的单元故事，这些零散的片段构成了“幽游白书外传”。你选出自己喜欢的主角后，就能与他们一起进入属于自己的故事。由于游戏采用的外传形式，故更有新鲜感而又不破坏原作气氛。这实在是“幽游白书”迷们不可或缺的必备品。这就让它领我们走到“幽游白书”的新世界吧！

浦饭幽助　再过两天就要举行武术会了，幽助正焦虑着如何使自己变得更强。一位神秘的相命先生出现在他眼前，面授机宜，使他克服了恐惧心理，并使力量提高至极限……

桑原和真　约了隔邻中学学生打架的桑原向着约定的公园出发，谁知在那里不但没见到自己的朋友，连敌人的影子也未见一个。回到学校后，他发现一向是坏份子的朋友们都变乖了，到底发生了什么事？

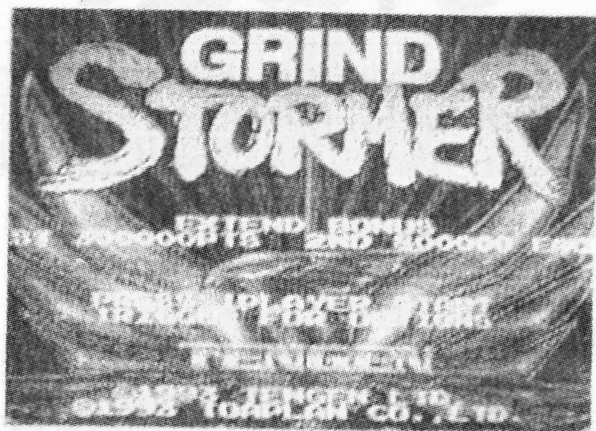
藏马　本来是为了调查神秘妖气的藏马，却在公园遇到了自己的母亲。刚从医院出来的母亲，因为心情好，所以到外面走一走。但是藏马突然间感受到了妖魔的气息，孝顺的他十分担心母亲。

飞影　飞影在闲逛时，听到了一个有关名叫“金”的男人的传闻，这个男人的心脏已经停止，但突然又回到这世上……飞影听后，邪眼中闪出锐利的光芒。

在冒险途中的战斗，以动作为主，你如果能适当地使用按钮组合，主角就能使出多种技术。游戏的难度比超任的低得多，如果你不太擅长格斗的话，请先玩此游戏。

碎烈暴风

机种	MD	类型	SHT
容量	8M	厂商	TENGEN

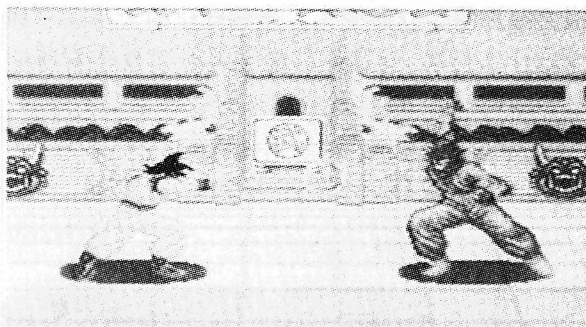


“碎烈暴风”决定要在MD上推出了，它是从街机版超硬派射击“V5”移植过来的。游戏基本上没有多大变化，变的只是游戏名称和强化的程度。这游戏是TENGEN公司所出版的射击游戏的第二作。这次在平面设计以及其他方面均比前作有显著进步。玩友们大可放心，这游戏绝对有一玩的价值。在程序设计上，TENGEN公司也把他们大部份的高端技术导入了进来，庞大的敌机也活动自如，可见在制作上下了不少功夫。在街机版里，主角要集齐不同的武器套装，然后由玩者自由选择使用。而这个MD版就简单得多，主角取得哪种武器，就直接用它来对付敌人。游戏的难易度虽可选择，但也要有一定的技术和全心全意才能取得好成绩！

这个游戏的面世，是否就能复活飞机射击游戏的黄金时代呢，那就让我们拭目以待吧！

龙珠Z——超武斗传

机种	SFC	类型	ACT
容量	16M	厂商	BANDAI

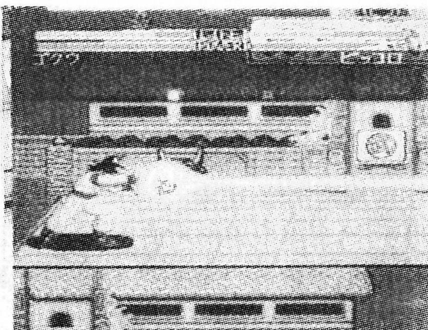


龙珠 Z——超武斗传，不同于以往的卡片式作战的战斗 RPG 形式，而是一个纯格斗动作游戏。它表现了悟空等人的精彩格斗动作。在原作中和动画片中描述过的激烈必杀技也在这里 逼真地再现了出来。配音由动画片的配音演员担当，充满强烈的动画片临场感觉。

在超武斗传中，角色共十三人，以悟空为首的贝吉塔、弗利萨、沙鲁等深受欢迎的人物纷纷登场，阵容声势浩大，游戏采用了从决战大魔王的“天下第一武斗会”到“新武斗会”中的情节。

“超武斗传”共设有三种游戏形式，一种是操纵悟空作战的“故事形式”，一种是自选角色挑战宇宙霸权的“淘汰形式”，还有一种是自选角色对战的“VS 形式”。在格斗中，任何角色的生命值用尽表示输，使用超强力的必杀技会减少生命值，能量值超高时，可使用的技术就越多，技术的威力也越大，而每次攻击都会使能量上升。

在“超武斗传”中，采用了独特的“双重屏幕”战斗画面，地对地的战场最大可分成 8 部分，地对空的战场则可分为 16 部分。这样，战场显得自由广阔。另外，当两位角色相对的距离较远时，画面则分割成两部分，同时将它们表现出来。由于导入了这种系统，使格斗场面能在广阔的战场



中进行。

在“超武斗传”出场的角色中，除了基本的拳击技巧上中下三种和三种踢腿技巧(跳跃踢、回旋踢和空中踢)外，还拥有几种必杀技。(图 2)在“故事形式”中，悟空每前进一版，就会有一种新的技术，斗志更加顽强，这些攻击技巧是以逼真的动画形式表现的。而且，使用必杀技时，会以电视动画片配音员的声音，叫出这种必杀技的名字。另外，悟空和贝吉塔等赛亚人，当积累经验后，可变身成为超级赛亚人。沙鲁则有初期形态和最终形态两个成长级，这些都是忠实地再现了原作的精神。

《斗士的历程》(街机)

来自全世界的高手云集于此，操纵从中选拔出的斗士在街头巷尾展开激战的对战型动作类游戏。游戏者将从可能操作的 9 名斗士中选出 1 人，和另外 8 人展开“世界特别格斗大战”，如果 3 局 2 胜的话就过关，在一一击倒对手后，最后的目的是与“传说的武士”大决战，究竟谁是最后的胜利者呢？

展开空前大决战的这一游戏，每名选手都是很有个性的，有的是为了奖金而战，有的是为了荣誉而参加这一年一度的比武大赛。每个人物又各怀绝技，同时也有各自的弱点，因为采用了新的方法，这一紧张激烈的战斗又增加了真实感。

《SD 街头快打》(FC)

去年六月发售的《街头快打》是任天堂用户期待已久的动作游戏。它将原《SD 街头快打》进行了卡通变形。那些认为“没有超任机就不能玩动作游戏”的人这次也可以在任天堂机上享受内容较深的格斗游戏了。

将要登场的是人们熟悉的盖依、科迪和哈格三人。游戏的目的是巧秒地操纵这三个性格各异的人物从“MAD GEAR”手中救出捷西卡。强劲的拳打、脚踢都有独特的变化，紧张中富有乐趣。此外，打倒敌人积累经验使游戏者水平升级。同时，加入了体力数值上升，武功威力增加的新系统。



蓝水晶棒

机种 SFC　**类型** ARPG
容量 16M

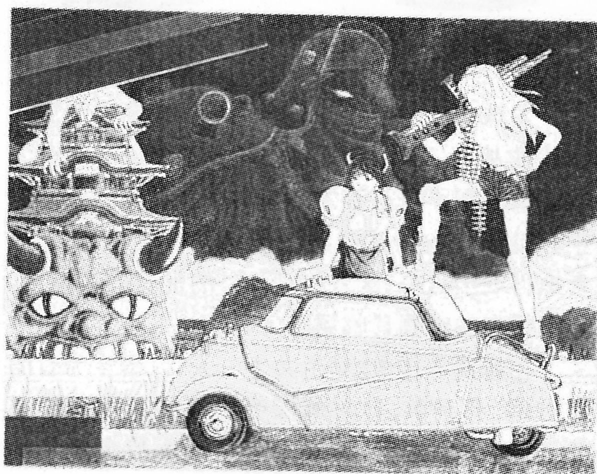
在动作RPG游戏当中,"多鲁亚加塔"系列可称得上始祖了。"蓝水晶棒"是这一系列的第四集,和前作相比,这一游戏的系统有180度的改变。

游戏的故事大致是,在天界之中,存在着一个由蓝水晶棒力量守卫的国家。但复活过来的恶魔多鲁亚加抢走了这支蓝水晶棒。正义女巫佳绮知道此事后想取回水晶棒,被多鲁亚加发现并将她变成了化石。这时受了伤的基路得到一神秘男子的救助,并得到了一种神秘力量。发誓要打倒多鲁加亚,救出佳绮,夺回蓝水晶棒。

游戏的一切移动采用3D进行。游戏全以主角基路作为第一身,即你所看到的就是主角所看到的东西,而且画面全是以3D形式进行。某些电玩迷可能对3D形式有困惑,但请放心,这游戏加设了周到的功能。只需利用一个按钮,玩者就可知道能前进的方向、名称,现在的位置及详细状况等。所以就算不小心迷了路以致不能返回原地,也不用担心。只要查出所走错的地方,就可以继续前进而展开一个新的旅程及故事。

游戏随故事发展而有不同的对话。游戏的目的是要玩者将蓝水晶棒取回并送到天界去。旅途中你可做任何喜欢的事,如出席在城镇举行的武道馆比赛,或直接向目的地进发。然而"蓝水晶棒"游戏中设有一个平时看不到的量度计,它的数值会随你的行动而变化。当然变化的大小在于你作出什么行动,就算你只是与人对话也会有所变化。因此玩者不同,发展出来的故事也是不同的。

火爆激烈、烽烟四起的射击游戏



大吟酿

机种 MEGA—CD
类型 SHT　**容量** 8M

大凡续集,多是狗尾续貂,很少青出于蓝而胜于蓝者。《大吟酿》却是这很少中的一个。精彩刺激绝不逊色于上集,直让你玩个痛快无比。

向邪教挑战

鬼哭教教主基高,为称霸日本制作了一部鬼哭战车。可是,要操纵这部战车,必须用大鸟居曼玲的人头作祭,于是,基高想千方设百计,用尽一切手段,务求取得曼玲的首级,勇敢正义的曼玲毫不畏惧,伙同知己兼拍挡羽田玛利亚与基高展开了连场惊险的战斗。

滑稽的人物

要说这游戏吸引人之处，就不能不说那些滑稽可笑的人物和别树一格的舞台设计。在各幕中插入的视觉画面里，这些有趣的人物会做些诙谐的动作，说些幽默惹笑的对白，令人捧腹大笑，忍俊不止。

情节展开和分数攻击

游戏除了按故事情节展开外，另设一个分数攻击。在每关第二幕中，你要在限定的时间内进行挑战，看自己能打出多少点数。若能准确预测敌人出现的位置和掌握特殊武器的使用位置，就无往而不利了。

射击模式与探针模式

攻击时，游戏采用射击和探针两种模式。在射击模式里，可向单方向，双方向和八方向发射炮弹。当发射称"探针"的特殊武器时，就会出现追踪导向，旋转滚动和负极等探针模式。当你的能力提升后它会独立，并发射炮弹。通过Option Mode可以设定射击方向和移动力。

超级特殊武器

游戏中的超级武器够威够力。链锯光束向上下延伸攻击；新雷电横扫喽啰小卒；极粗激光向前发射；超级炸弹从旋转于主角周围的轰炸机发出，给敌以重创。这些特殊武器虽没有弹数的限制，但会消耗主角能量。使用次数越少，过关时的奖分就越多。

正负宝物

当你放出武器击中飞来的东西时，宝物就会出现在画面上。与众不同的是，中首脑身上的东西能降低你的力量，若将它取来，会造成不利。

厉害非凡的敌手

游戏中每一名敌人的外形都古怪得可以，但给人的印象似乎并不可怕，相反甚至可爱，谨防冒牌的曼玲以假乱真。别看它们其貌不扬，实力却非同小可，绝不可以掉以轻心。尤其是首脑，手段之毒辣、威力之厉害，出人意料。并且每当他们受到损伤后，就立即变形作出种种不同的形式向你攻击。



森林大战 Ⅱ

机种	SFC	类型	RPG
容量	12M	厂商	PONYCANYON

古代魔法之谜

古代魔法"阿提斯摩"，是一种可以排山倒海、在一瞬间毁灭城市的恐怖魔法。不过，但若用于正途，则可以治病救人，给沙漠带来水源。

主角BOY等人的使命，就是保护那魔法，不受森林中邪恶组织利用。

本领各异的新盟友

四位半自动化的新盟友配角具有其他人没有的独特的能力。给他们的战斗命令一般都是半自动化的"拜托"。

以敏捷的行动进行抢夺的里安。为参加森林锦标赛而修行的武术家，但其行径不过是赤裸裸的盗贼行为，特异的体质使他的性格和外貌在黑暗中会超变化，他具有一个特殊指令——盗取，能盗取对手怀里的道具。

以强大身体保护盟友莱昂。在前作中作为GOTH团的部下是以敌人的姿态出现的，但这一次却是主角们的可靠的同伙。是身强体壮力可拨山的英雄，他拥有一个特殊指令——保护，能保护同伴中的一人代之接受攻击。身背七件工具汤玛

斯。身体瘦弱的都市少年，很崇拜BOY而结伴同行。在巨大的背囊内藏有各种机械，担当替同伴回复和防御的责任。拥有一个特殊指令——机械。使用机械可回复HP值。

能使用特殊魔法玛灵。企鹅国王子，也是一位优秀的魔法使者，MIO能使的魔法大致上都会使用，此外也可使用一些独有的魔法，是四位新盟友中最后遇上的一位。拥有一个特殊指令——魔法。



简易灵活的游戏系统

精美细致的画面

游戏的画面至善至美。森林，山岳，海洋等各方面都描绘得极其细致。战斗中的背景也漂亮非常，甚至连主人公面部表情的细微变化也刻划得纤细之极，宛如一幅幅精美的工笔画。

便易的游戏系统

游戏系统和前作相比，进行了多种改良，显得简易灵活，它节省了RPG进行时的多余程序。手柄上的按钮可随意设定。因而游戏起来更加方便。

颇具特色的移动方法

游戏和移动特色是将前作的"TEN之笛"改良成"KEN之笛"，用此笛可以呼唤大鹫KEN，前往以前到过的城镇及村庄或地图上任何一处曾有记忆的地方。当然也有其他交通工具。

仿真的昼夜时间制

游戏的景物会随时间的流逝而发生早晚变化。在地图上即使不移动，过了一定时间便会变成白昼或夜晚。此外，在床上休息要半日，白天休息醒来是黑夜，反之亦然。

改良的超级市场

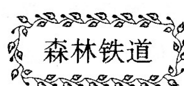
RPG中必有的装备及购物形式也作了改良，店中的售物品，可在购买前了解其效果，功能和使用次数。如果是武器还能事先知道适合谁使用等。

焕然一新的战斗。

与前作相比画面上最显著不同的是战斗画面。前作中只显示敌人、命令及讯息，而这次在敌人后加上背景画面，下面显示主角因状态不同而起变化的面部表情。此外，特殊攻击及魔法以动态表现，使战斗时的临场感及迫力大大提高了。

节外生枝的副情节

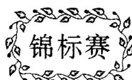
在游戏里有不少与故事发展没有关系的副情节。等待着主角的参与和挑战。



森林铁道的建设因资金问题而中断，只要主角们在某处的铁道事务所捐款资助，铁道路线就会相应地延长一段。



在拍卖村内定期举行拍卖活动。这是一个找到珍品的机会，幸运的话可以购得贵重的道具，当然也要付出一定的金额。



森林内举行的传统武士道大会。主角们也可以参加，但必须暂时以个人名义参加，争取优胜奖金5000。

此外还有拜访占卜巫婆和在蛇王岛上植林等活动。

责任编辑：Daivd

乱马 1/2 之爆烈乱斗篇

机种	容量	公司	类型
SFC	12M	NCS	对战 ACT

文/索冰　　摄影/曹安固

喜欢看卡通和漫画的朋友们相信都不会对高桥留美子的《乱马 1/2》感到陌生，这部疯狂搞笑的作品从初次露面就掀起了一股乱马风潮，至今不息。

在电子游戏领域，乱马也同样是一位炙手可热的人物。当然得承认是拜原著的强大影响力之赐，但也是由于乱马系列的游戏制作水准不俗，才能使得游戏节目得到众多方面的好评。

乱马的游戏可真是出了不少：PC－SCD 的“打倒元祖：无差别格斗篇”，世嘉 MEGA－CD 的“白兰爱歌”，还有超任 SFC 的 RPG“朱猫团秘宝篇”及动作节目“町内激斗篇”等。本文要介绍的是超任继“町内激斗篇”后推出的另一乱马对战大作“爆烈乱斗篇”。

一提到对战动作节目，大家难免会想起“街霸”、“龙虎之拳”及“饿狼传说”中那种紧张气氛下进行的壮烈死斗场面，但这……似乎并不是《乱马 1/2》的风格。请乱马的崇拜者们放心，游戏完全按照原著的气氛设计，人物战斗时被击中或比赛结束时的所有动作、表情都设计得非常符合原作人物性格，而且处理得十分细致，人物配音也作得相当出色。所以，不管你在格斗中取胜或败北，那滑稽的场面和动作都足以让你笑个够！

极其搞笑的气氛是《乱马 1/2》最大的特征，也是本节目和其它对战型动作节目的最显著区别。此外，“爆烈乱斗篇”在格斗操作方面也和其它对战节目有点不同。下面就对它的操作分移动系和攻击系两方面做一下介绍。

十字键的下方是下蹲、前方是进逼、后方是后退或防御，L、R 键的作用也是防御，这些设定与其它对战节目没有什么不同。但在初期设定中按上方为无意义，把跳跃指令定在 X 键。这对于习惯了“街霸”类型跳跃方式的人可能会不太适应，但是乱马、珊璞等角色可以在跳到空中时做二段跳跃。这时用十字键作方向配合、用 X 键来控制跳跃，显然就方便得多。如果有的朋友实在不习惯，可以通过设定来做键位改动。

攻击的指令键是 Y 和 B，按 Y 键是轻击，按 B 键则是重击。每一个人物所练武术各异，轻击或重击时的拳脚分配也不一样。当然随对战双方距离不同或跳到空中的位置不同，攻击的方法、姿式也会产生变化。若按住十字键的下方或前方，同时按下重击指令，人物可以使出两种威力较大的攻击招数。当与对手很接近时按住十字键前方及出拳，就可使用投掷技。被投掷的人物若快速按键，有机会调整身形落地，可以把损伤减至最小，否则会受重伤。

对战节目不可缺少的是各种各样的必杀技。前作“町内激斗篇”中有一个按键专门负责必杀技指令，“爆烈乱斗篇”取消了这一设定。本篇中的必杀技更丰富更精彩，每个人持有两种以上必杀技。除了丝袜太郎(怪兽态)的飞翔冲击拳和穆斯的鹰爪破是在空中时键入“下(或斜下)＋重击”指令外，其余的绝招出法不外乎以下四种：1. 连打轻或重击键；2. 同时按下轻击和重击键；3. 按重拳蓄力(这时可用轻拳攻击及跳跃)，出招时按十字键前方然后马上松开重拳键；4. 另一种重拳蓄力，出招时按十字键下方(其余方法同 3)。

操作介绍完了，下面该进入重点的人物介绍部分，最后是游戏流程及模式的介绍。请接着看。



早乙女乱马：故事主角，武艺高强的男孩，无差别格斗流第三代传人。随父亲到中国青海咒泉乡修练武艺时不慎落进名为女溺泉的泉水，因此成为浇冷水变女孩、浇热水复原的变身体质。性格争强好胜，不肯承认自己喜欢小茜。拥有火中天津甘栗拳、滚翻突进、猛虎高飞车及飞龙升天破等多种强力必杀技。如选用女身的乱马，战斗时攻击力下降，但速度提高而且动作灵活，所以无论何时都是一个占优势的角色。在校长“只要打倒八名敌人就免除考试而且给你全优学分”的诱惑下投入战斗。

天道茜：从小被父亲天道早云(乱马父亲的师兄)许配

乱马。最初十分不满这种安排，但与乱马见面后虽然总是争吵却渐渐开始喜欢乱马。在厨艺方面，只会做令人吃后昏迷的食物。她爱好武道，身为女孩却拥有与乱马相等的攻击力。这样的女孩竟也有一大批追求者，甚至有人散布说“打败小茜即可同她交朋友”，因此常被男生围攻。但除了乱马，还没有男孩战胜过她。其必杀技升魔空破拳和疾风爆烈拳在所有人的绝技中也是数一数二的。得到校长许诺制订“禁止追逐小茜”的校规后，小茜开始按校长的命令向其他人挑战。



响良牙：乱马长期以来的头号对手，性格顽强。也受到咒泉诅咒会变成小黑猪P仔，因此有自卑感，喜欢小茜却不敢明言。此外他还有个最大弱点：是一个超级路痴，走到哪儿都会迷路。虽然如此，他的强大是无可否认的。必杀技有著名的狮子咆哮弹和爆碎点穴以及头带飞刀，实用和威力兼备。他随身带着一把伞，可用于防御，同时有伞刺这一招，使他可以大占便宜地增加攻击距离。熟练掌握各种技巧后，你会发现他是最强的角色。



珊璞：来自中国女杰族村的少女。因被女乱马击败发誓杀掉对方，发现乱马是男性后又非他不嫁地追到日本，和曾祖母可伦一起经营猫饭店。经常为了争夺乱马和小茜发生打斗。她也是一位咒泉受害者，浇上冷水会变成小猫。乱马偏偏又最怕猫，这当然给她追求乱马带来了麻烦。珊璞的力量不强，但高速度和二段跳的设定使她在强敌面前游刃有余，而且重打击时手持一双灯笼锤弥补了拳头攻击力的不足。必杀技是冲刺型的大锤突进破和对空型的龙牙烈升脚。



穆斯：为了追求珊璞由中国远道追至日本的男孩。长发垂肩，摘下眼镜时显得很帅，但因为是超级近视，离了眼镜什么也看不见，所以只得经常戴着那副超深度的傻眼镜。穆斯虽然近视，却是一位暗器高手（不知怎么练成的），谁也说不清他那潇洒的宽大长袍中隐藏着多少暗器。有时是短剑，有时是玩具猫，时而是便壶，时而又是大链球。防御对手攻击时甚至会拿出一只大铁锅！他也以乱马为对手进行修练，并且去了咒泉乡——可想而知这个大近视眼当然会掉进泉水，从此他能够变身成鸭子。他的必杀技包括空中下击的鹰爪破、近战的法宝百裂暗器及投掷道具的鸡蛋拳（鸡蛋里面装着炸药）。由于他的攻击方式花样百出，也许会有不少朋友愿意使用他作战。



久远寺右京：乱马的另一位未婚妻，具有坚强刚毅的性格。有着一流的做煎饼技术，同时格斗素质也是优良等级。为了弥补作为女孩出拳力及腕力的不足，她在接触战中会使用背后的超级锅铲进攻，中远距离作战时能够使用锅铲手里剑或者掺了摔炮的面粉炸弹作投掷攻击。但沉重的锅铲使用时不够灵活，两种飞行道具又都不太容易控制，所以是一个不易掌握的角色。但由CPU操纵的右京由于不存在指令输入和时间计算错误问题，会给对手造成很大的威胁。



早乙女玄马：无差别格斗流第二代传人。乱马之父。带领乱马去中国修练时因不懂中文导游图误入咒泉，使乱马变成女身，自己也掉进另一处泉眼——熊猫溺泉，在本篇中就是以变身后的大熊猫姿态登场。因为熊猫不会说话，所以玄马以熊猫态出现时会举着写上字的木牌，战斗中他常常会拿这种木牌来打击对方。若自己被痛击也会举起牌子，上写“啊哟”表示很痛。持有全部人物必杀技中威力最强的百贯下落及另外两种秘技：熊猫百裂拳和父亲之怒气

(冲撞系)。在接触战的摔投方面占有绝对优势。缺点是移动速度缓慢,动作欠灵活(身躯太胖,情有可原)。

五寸钉光:在原著中最弱的角色竟也加入战斗。他是学校里被公认最懦弱、自私、阴险而又愚蠢的人物。对乱马又嫉妒又害怕,所以常常用稻草做成乱马的偶人然后把它钉在树上。作战时的主要武器是手中的木槌和钉子,但也会从不知何处弄出来一把大木锤砸向对手。必杀技是拿着一只巨大的草人抡动或将其掷向对方。他还有个值得一看的动作是在对手进攻时向后方鼠窜,同时用极可笑的姿式朝对手反踢。



赌王老K:相貌极富特征,脸形就是扑克牌的老K。原著中与五寸钉一样是不会武功的人物,自称赌遍天下。在幼稚园和小学领域没有人是他的对手。多年前被六七岁的乱马和右京联手击败,因此怀恨在心伺机报复。他的攻击全是借助赌搏道具来进行的,诸如扑克手里剑、巨大麻雀砖、骰子大炮等。当对手进攻时他会躲在一张超大纸牌后面,帽子里还不时出现一只鹿头攻击对方。所有这些道具都不知是从什么地方取出来的,这种战斗方式可以和穆斯媲美。他唯一的必杀技是发射一根麻将牌签。

丝袜太郎:有着悲剧性身世的美少年,容姿端丽,武艺超群。被泉水诅咒,浇冷水后会变成牛、鹤、野人、鳗鱼合体的怪物牛。人身的丝袜太郎造形十分完美,普通的拳脚由他使出来就会显得非常潇洒漂亮。他的必杀技包括华丽的裂袭上击拳和倒翻流星脚。怪兽态的丝袜太郎则与人形时风貌迥异,虽然招数不多却拥有压倒性的强悍力量,这时的一记普通重拳就已具备必杀技的破坏力。怪兽态时的必杀技是飞翔冲击拳和猛牛穿进,对这两招如果不注意防护恐怕没有人能吃得消。





八宝齐:无差别格斗流元祖。虽然是个老头,却有着登场人物中最高的战斗力。性格怪异,喜欢用过去到处偷来的武术秘传书或者道场的招牌作烤白薯的燃料,并以戏弄他人为乐趣。他正是丝袜太郎悲剧的制造者。交战时由于他体形很小,常令对方攻击落空。他会使用八宝气功弹及八宝大华轮(类似于闪光雷的焰火)重创对手。是个难以应付的人物。



风林馆高校校长:千方百计刁难学生的校长。因曾去夏威夷三年,皮肤晒得很黑。在原作中经常手持一把推子,想把乱马剃成光头。前作中最强的角色,被乱马击败。吃过苦头的校长这次不再登场作战,但他不愿放弃捉弄学生及其余人物的打算,因而仍活跃于剧情中。本作中所有人物的互殴都是此人一手策划。当然,爆机之后你会看到阴谋被揭穿的校长被所选角色修理的画面。



游戏共有三个模式:剧情模式,选定一个喜爱的角色让他与其他人作战;对战模式,可发两个人互相对战,这时能够选用相同的角色;团体战模式,双方各自选出五人进行一对一的淘汰赛,所用人物不能重复。

在剧情模式的最初,可以选择的人物有男(女)乱马、良牙、小茜、珊璞、穆斯、熊猫态的玄马、五寸钉和赌王老K。用这些人物中的一个击败其他角色,然后会和丝袜太郎的两种形态先后作战,打败他之后可以看到结尾画面。但请注意,现在还没有真正爆机,如果你不关机,让标题画面再次出现,然后选择剧情模式,就会发现可选择人物中增加了两种形态的丝袜太郎!这时选丝袜太郎再打一遍,就会在游戏的最后遇到隐藏的对手八宝齐,只有将他打倒,才是真正完全通过了这一节目。

在对战模式中,则可以选择八宝齐之外的所有人物进行打斗。另外,对战模式中设计了一个指令,可以让你与电脑自由对战,即进入对战模式的人物选择画面时,先择好1P的角色并决定后,按住1P手柄的L、R两键不放,就可以选择并决定2P的角色,而战斗开始后则由电脑操作2P人物与你对战。如果在选择时先用此方法让1P手柄决定2P角色后,再用2P手柄用相同操作决定1P的人物,就可以进行电脑对电脑战斗的观战模式。

好了,文字的介绍就到此为止。超级任天堂的用家们不妨一起进入这个奇妙的世界乱斗一番。如果你同时还是一位乱马的崇拜者,那就更要去玩这个节目,千万别错过了!

责任编辑:KEN · S

超越时空　维护正义　火枪英雄参见



“火枪英雄”一译“枪神小子”或“星际战士”是MD著名的劲爆动作射击游戏。它以热闹火爆的场景和惊险奇幻的情节而深受ACT玩家的欢迎。

本游戏拥有出色震撼音响效果及美丽多变的画面，并且采用了目前流行的三维造型构成，视觉上的深广度和层次感之强烈使它超过了多数16位GAME而引人注目。

但火枪英雄的最大魅力仍在其本身的战斗操作。顾名思义这是一个以用枪为主的游戏，在武器上采用多重组合配置的模式，射击时有许多种不同方式。除了用枪，还有多种多样的打斗招式，诸如飞踢、飞扑、铲腿、摔投……甚至可以实现空中摔投！相信任何一位动作游戏烧友都会爱不释手的。

基本操作很简单：十字键前进、后退、调整射击方向，可以45°斜射。

厂商	容量	类型	机种
SEGA	8M	ACT	MD

A键更换、决定武器装备，B键射击，C键跳跃。但要想让战斗更精彩并且轻松过关，就得掌握进一步的操作技术。

A键：更换武器。在游戏开始前主角有四种武器可供选择：火焰枪、光线枪、追踪弹和开花弹。屏幕上方的主角数据栏里除了常见的主角头像、目前分数及体力数值之外，还有两个空位是武器装备栏。主角在游戏开始时自选一种武器，战斗中遇见武器标志可以将其获取，补充在另一个空栏中。武器装备指示灯一明一暗，亮者表示正在使用中，按A键可以进行更换，再按一次会使两个武器装备指示灯都亮，这时就获得了两个武器合并的射击效果及威力，若相同的枪两把并用则威力加倍。如果再得到武器装备，必须放弃现有的两件武器之一。随排列组合不同，游戏中有可能出现的组合武器有十六种之多，而且用法、效果各异，熟练掌握后对战斗非常有用。

B键：射击。但并非仅有此作用。如果敌人在前方距离很近，可以压住十字键的前方向然后按B键，能把对方抛掷出去（典型的动作游戏招式设定）；跳到空中时若遇到相同情况，便会出现空中摔投动作，操作感非常过瘾。当武器标志或回复标记（心形标记）出现时按住下，再按射击键就可获取装备。

C键：基本功能是跳跃。跳到空中时再按C键是飞扑或飞踹（视当时按十字键的方向而一定），这两招的威力比单枪射击时要强。如果在平地上，按住十字键下方后按C键，可以使出滑行铲踢。在立足点下方有空间时（如机翼上）做此操作可以向下方

跳，随后用手抓住机翼吊挂在那里，这时再向下跳就可掉下去了。

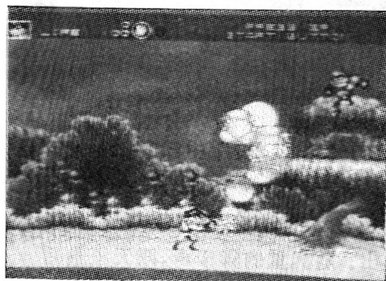
接下来该介绍剧情了，请注意！

GUNSTAR HEROES

遥远的未来……

不必追溯或细究它的时间，只要知道一个事实：这个时代的科学技术已经非常发达，但是人类社会仍然没有进步到消除犯罪的程度。于是，“太空巡逻队”诞生了。他们被称作“火枪英雄”。

巡逻队由三人组成：少年战士麦克斯和凯文，他俩血气方刚，枪法精熟，身手一流；领队卢恩，是两位少年的教练和老大哥，同时也是世界上最优秀的特种兵、驾驶员和机械师，他头脑冷静，经验丰富，拥有一部巨型变形攻击机。后勤人员中，



一位是白发苍苍的诺文博士，另一位是可爱的女孩阿露玛。

火枪英雄在地面、天空和宇宙中打击犯罪分子。他们凭着出色的本领和强大的武器所向披靡。但是，有一天发生了大事件！

休假中的麦克斯和凯文被博士紧急召回。在总部研究所，博士告诉他们最新的紧急事态：据雷达显示，地球上有四颗蕴藏着巨大能量的宝石。博士制造了转换机想对宝石善加利用，却发现宝石已被一个邪恶组织——雷神所获，若被他们用作武器能源，后果不堪设想。

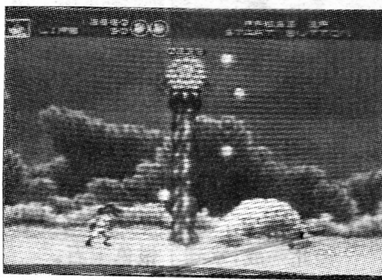
雷神这个名字很陌生。两位少年调查后发现过去的许多老对手都投入雷神门下。目前四颗宝石由雷神的四名部属保管。令众人惊讶的，卢恩领队被邪恶吸引，加入了雷神的队伍，并成为四天王之一。

愤怒的少年们发誓要打倒雷神，并让卢恩觉悟。

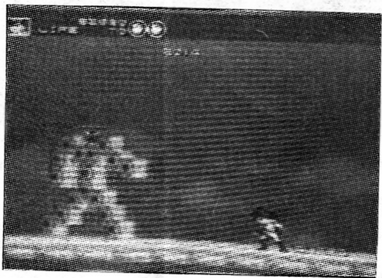
麦克斯和凯文准备出发。出发前要在研究所进行两项决定：第一项是射击方式，选择自由射击或定位射击，前者可以边跑动边射击，后者则开枪时不能来回跑动，适用于不同的武器及不同习惯的玩家。第二项是出发时可以带上的武器，游戏中CONTINUE时主角复活，武器只剩下最初设定的这一种。

设定完成后是选择攻击目标，可以从四天王中任选一个，过关后回到总部再选一个。全部打倒四天王才可进入后面的情节。

PART 1　两少年向第一关冲击。这是一片丛林，有大批敌兵，虽无强悍对手，但对付人海战术也不



轻松。前方一株巨大的柱状妖怪植物挡住去路。不容犹豫，射击！面对能量光束和枪弹的打击，妖怪植物左右摇摆，撒发出许多毒花粉球，不

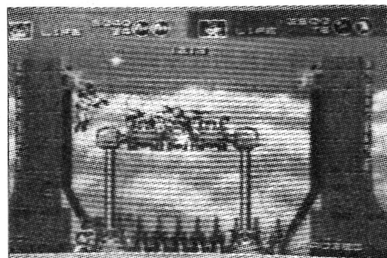


时有光球落地变成硕大的肉虫，状似可怕，其实不堪一击。

两少年冲上一座金字塔，见到一个巨石拼搭的人形怪物，它在地面巡回，不时升空盘旋俯冲。此时要小心行事，灵活地躲避，以防被它撞击践踏。

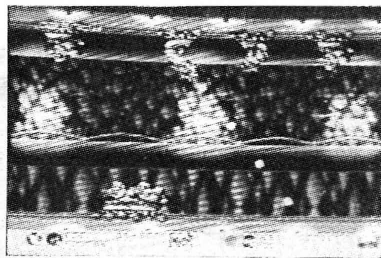
击溃巨石怪物，麦克斯和凯文滑下塔底，遇到更凶险的丛林战。树冠中不时伸出机械臂突袭，除了纠缠不休的敌兵，还有许多黄蜂飞舞，伺机蛰人。这时要尽快冲过去，若乱开枪容易打中蜂窝，更难应付。

随着“咣！咣！”的巨响，一部奇形怪状装有巨足的战车自密林中出现，车上坐着没落豪门之后玛丽小姐和她的胖瘦两名跟班。他们正是第一关的BOSS！这部战车就是出自正在操纵它的胖子之手。(看过日本



卡通片“蓝宝石之谜”的朋友是否感到很熟悉？游戏中这三位看护的又恰恰是蓝宝石。)那么战斗吧！打败了玛丽变态三人组，蓝宝石就是你的了。

PART 2　第二颗宝石的所在



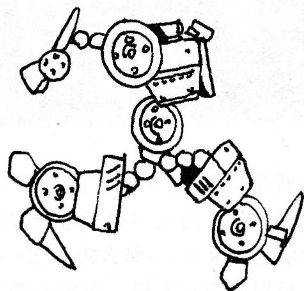
地是雷神矿山。我们的少年勇士在此处装备了电磁旱冰鞋，只要跃起于空中时再用力一跳，就可以在隧道的顶壁倒立行进。但是这种设定并无太大优势，因为敌方也可以吸在顶壁上活动。

收拾掉一帮又一帮小卒，随后而来的是一个强悍的巨型机器人。它在隧道中奔跑，显出顶天立地的

气势，但动作并不很灵活，似乎不难对付。且慢！结论下早了。它开始变形，运动和攻击方式也随之不断变换，实在难以应对。能造出这种优秀战斗机器的非卢恩莫属。所以要小心躲闪，不要急于攻击，熟悉了对手的战术再行动。

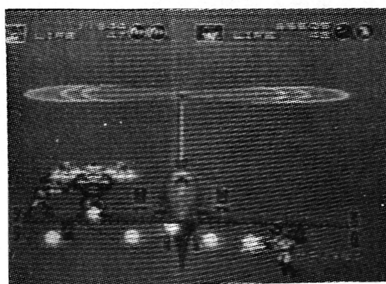
PART 3　打败卢恩，夺回了绿宝石，下一个目标是雷神隐藏在都市中的恶党。一般巨大的飞船从楼群中徐徐升起。两少年立刻攀楼而上，要从顶楼跳到飞船平台上。这里的画面是纵向强迫性卷轴，若起跳慢了有被拉出屏幕的危险。

登上飞船，战斗更加艰苦。一群杂兵驾着长腿的战斗机械人前来发难。机械人会来回移动踩人，停止移



动时会抬脚发射子弹。

解决了机械人后，前方不远处一架飞机即将起飞，此时要赶快站到机翼上面去，一个身穿红色警服的家伙跳上飞机。（这种造型难道是街霸帝王 M・BISON？）为躲开攻击，主角可以吊挂在机翼下向斜上方射击，有追踪系武器更方便。虽然红衣警察身手不凡，还是败在神枪之下。这时本关的 BOSS 出现了。创个浑身横肉的巨人，号称金刚。只见他气势汹汹跳上机翼，却不急于进攻，而是绷紧肌肉摆出几个健美 POSS（造型），好象要卖弄一番块头来显示自己的强悍（又是个变态的家伙）。这时飞机已升上高空。要在左右倾斜摇摆的机翼上格斗殊非易



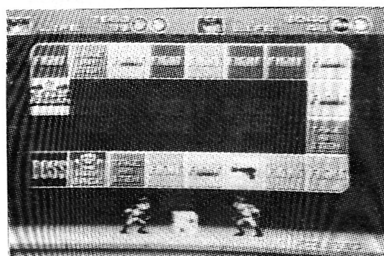
事，弄不好就会掉下去。经过一场恶斗，金刚力尽掉下飞机，倒栽葱扎进土里。

经此一战，拿到了银色宝石。

PART 4　第四颗宝石为世界最大赌豪所拥有。但这个人也被雷神收买，同样只能以武力制服。

令二人迷惑的是，眼前并未出现刀光剑影，只看见地上有一颗巨大的骰子。麦克斯试着一掷掷出五点，只见自己的座标在身后的地图上移动了五格，随之空间发生转换，来到了一处战场，孤身战斗胜出后又回到掷骰处。接着凯文掷骰也是如此。原来二人已陷入赌豪 的掷骰迷宫，掷几点便前进几步。停步的地方要能会有战斗发生，但也许能得到体力恢复或武器等奖品，或者被送回出发点。赌豪 就在迷宫尽头等着挑战者到来。

麦克斯运气好一点，首先到达

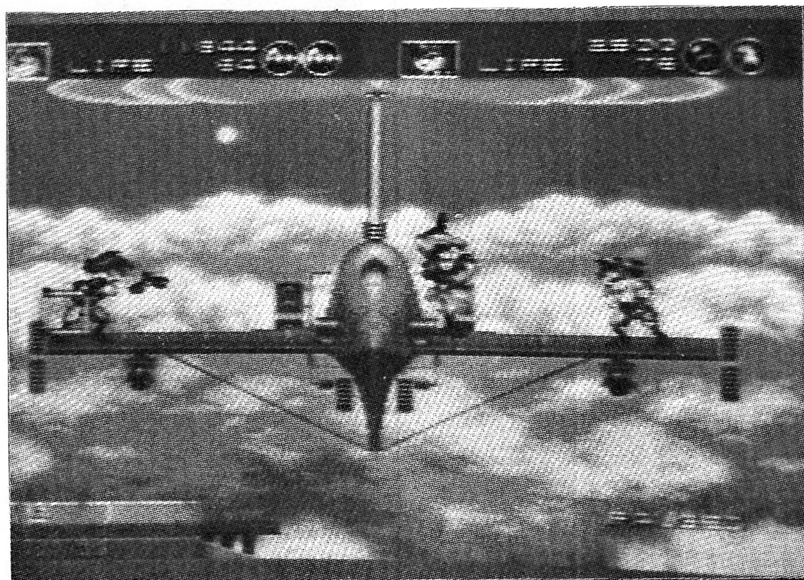


BOSS 的屋子，屋中却空元一人。随后凯文通过异空间也来到这里。原来只要有一个通过就算在迷宫胜出。随沉重的脚步声，四天王最后一位——赌豪驾“掷骰人号”机械人露面了。他会不会又是个变态家伙呢？果不其然！赌豪借助机械人掷出大骰子，根据点数让机械人移动，甚至可以移动到墙壁或屋顶。机械人装备着多种武器，完成移动时会发射子弹，有的子弹可以反弹。但掷骰子和移动会使它错失很多进攻机会，所以打败它并非难事。

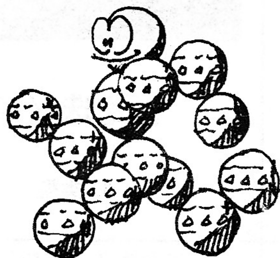
狡猾的赌豪 表示承认失败，并交出宝石。此时切勿急躁贪功，否则会吃苦头。经过一番曲折，终于得到了红宝石。看来夺宝任务总算是完成了。但是，别急，还远未到庆祝胜利的时候呢！

PART 5　少年勇士们回到总部，却得知阿露玛被绑架的消息。

追击途中不断有大批敌人出现，但这些乌合之众无法阻挡少年战士的脚步。路程漫长，少年勇士心中越来越焦急。这时，手下败将红衣警察又出现了。双方二话不说立刻



开打。战斗并不轻松。看来上次交手后警察进步不小，他不断使出冲击



拳、伸长机械腿等绝技，还装备了枪械。少年们虽以二敌一仍颇感吃力。经过一番奋战终于击败了红衣警察。

随着一阵狂笑，身披斗篷的雷神出现了。他身边是被捆绑着的阿露玛。红衣警察恢复了神气:“怎么样?想要阿露玛活下去就交出宝石！”

宝石虽重要，阿露玛的性命更要紧。少年们无奈只得用四颗宝石换回了阿露玛。气得全身发抖的两少年眼睁睁地看着恶党们扬长而去。得意的雷神把四颗宝石作为能源开动了飞船，引擎声和狂笑声随着飞船远去消失在太空中……

能让他们就此跑掉吗？当然不！火枪英雄们开始了宇宙大追击。

PART 6　太空中少年勇士们乘坐飞船前进。这时如果单人玩，要兼顾驾驶和射击，会非常吃力。若双打模式，则 1P 操作飞行及前方向射击，2P 负责可全方位转动的炮台。

眼看要追上雷神号，却被变形机械人再度阻挡。卢恩实在是执迷不悟！少年们此番作战由于借助了飞船的强大火力，攻击见效很快。但变形机械人在宇宙中也有了充分发挥和机动的空间。因此打败卢恩颇费周折。

少年们终于攻上了雷神号。他们且战且走，来到飞船中心。这是一间极宽阔的圆形大厅。大厅中央圆心部位是能量中心。二人正欲上前，忽然大厅上开始旋转，同时出现一个由电子球体组成的巨大机器人，它对二人边攻边绕着能量中心旋转，距离时远时近。干掉它要凭敏捷的身手和准确的射击。

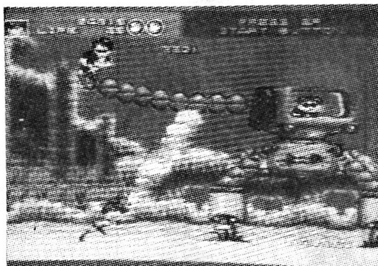
PART 7　麦克斯和凯文乘雷神号来到雷神的大本营——安里尼斯星球。他们的行动受到敌人的监视。雷神面前的屏幕上显示着战况近景，屏幕前聚集着敌方全体首脑。

恶党们眼看着基地的重重障碍阻挡不住火枪英雄的进攻。玛丽坐不住了，命令肥瘦部下出阵。胖家伙的机械外强中干，没几下就被摧毁了，但他们很快又反扑回来。原来他们搞到一部形似螃蟹的战车，并由玛丽亲自指挥，但仍然不是火枪英雄的对手，很快就被打倒了。接着是跃跃欲试的金刚出马，同样一败涂地。降伏金刚之后，少年勇士又在电场又遇见赌豪。这个过惯享乐生活的家伙在格斗方面更加无能，借助机器也无济于事。

四天王里的三个变态角色全被干掉了。如果没猜错，下一个迎战的是……果然，一身绿衣的卢恩出现了。他不愧是真正的战士，不同依靠任何机械装备，双方展开了白刃战，小心对付他吧！

卢恩没能阻止少年们的攻击。火枪英雄终于和雷神对峙了。雷神虽然从宝石中摄取了能量，可是并没有想象中那么厉害。这是为什么？

打败了雷神，很快知道了答案，原来宝石的力量都给了古代恶魔——恶帝。雷神还为恶帝造出了白金



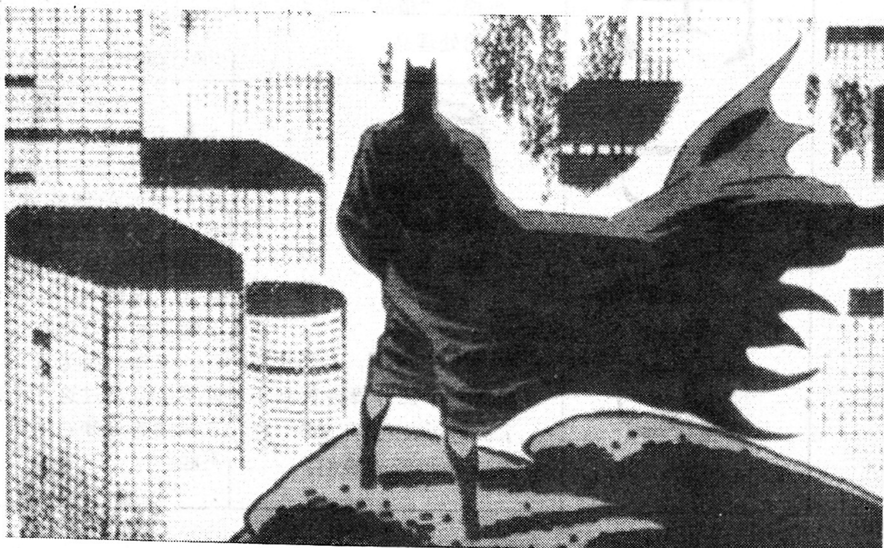
机械身体，并且已经启动。最后的决战刚刚开始，必须先破坏宝石的结构场才能正式与这个妄想统治银河系的恶魔交锋。

火枪英雄们发挥出最大的潜力，克制了机械恶帝的力量。知道取胜无望，机械恶帝逃向宇宙空间。麦克斯的飞船速度太慢，眼看恶帝飞出了射程。只见一台变形战机向恶帝冲去。

“轰！——”宇宙间发生了一次辉煌的爆炸，卢恩用生命弥补了自己的过错。野心家的梦想破灭了，只留下后世的传说……

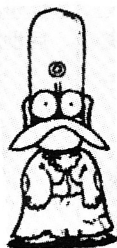
文／索冰

责任编辑／KEN·S

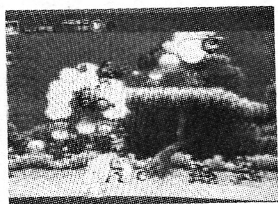




GAME BAR

诸位电玩烧友请注意：以文会友，愿作有识之士互相交流之沙龙的 GAME BAR 开张大吉！	 **赌神** FC RPG **类型** 2M **容量**	 **七龙珠 Z Ⅲ** FC RPG **类型** 2M
 龙哥：嘴上没毛，却喜好倚小卖老。成天嘻皮笑脸让人感觉有点恬不知耻的家伙。	作为 RPG，它的故事挺普通，但加入了在冒险中用骰子决定命运的设计还比较新鲜。剧情偏于简单，过关相对容易，适合 RPG 的新手入门，厂家选择制作这一节目大概也有这方面的用意，另外 RPG 的调料少了一点，故事中搞笑的气氛完全可以再多些。	以龙珠 Z 卡通版的故事为基础设计，当然在故事情节上没有什么挑剔的余地。节目稍嫌短了一点，不过也情有可原，因为在没有新故事的情形之下要靠“宇宙最强者古拉”及“烈杀人造人”两段剧情编出七个版面游戏已经很不易了。游戏中有一项战斗力极限值 655350 的设定可说是败笔，Z 战士之间实力差距本来很悬殊，这下子全都一样了。
 老D：瘦小枯干的外形让人直运气。口头禅是“精品”，其实是典型的处理品。	掷骰人的设计是游戏中的精品，一个个人物鲜明的性格表现让人印象深刻。二号和三号是天生的“犹大”，动辄就“那个？！稍等！”脚底抹油溜了，留下勇士们挨打。不知逃跑算不算他们的绝活？这些家伙不时扔出怪骰也挺乐，像“猫头”，“哈哈笑”之类，只要别掷出体力下降骰就好。另外，游戏中主角若运气好可以把体力加至 999，这种设定太不合理。	龙珠系列人物都很有型。使用必杀技作战时的场面更是漂亮。但是 3D 对战的过程画面精彩却太浪费时间，本作中首次推出的 2D 战斗也并没有出彩；完全是苍蝇掐架的场面，既不省时还令人心烦意乱。弥次郎的必杀之剑仍然健在，这是十分讨好的设计。
 无类：自称打遍天下无敌手的“老枪”。其实连街霸第一个加分舞台都到不了。履历表上“年龄”一栏总是空缺，真老娘们。	第一盘中文的 RPG 节目，也是中国的第一盘全中文节目，其译制水准没得说，可是对其它方面的制作让人不敢恭维。这批卡带出厂时在记录中存进了一个最强的进度，这种做法在用户中评价颇低。那三个赠送的小节目有点费力不讨好的感觉，因为真正的玩家应该不会没玩过这几个游戏。总之殷勤的过分，消费者也消受不起。	这个节目的移动指令比起Ⅰ、Ⅱ代有很大的改善，不会再有移动范围内什么地方走不到的事情发生。同时每个战士的派别各阶段通用，不再是一个人只有一固定字号。修炼时手动操作是一大创举，并且因为是修炼，通不过也无妨，更减轻了压力感。

GAME BAR



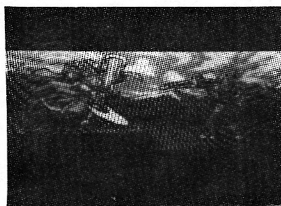
火枪英雄
（星际战士）

MD　ACT 类型　8M 容量

在 MD 的动作节目中算是水准一流，具备高速、刺激、猛烈、热闹等热门要素。动作感十分之强。旱冰鞋和掷骰迷宫的创意及设计都十分出色，给人全新的操作感。射击游戏的版面不算成功，如果单人游戏会因缺少武器而吃力得多。

本节目中的人物造型都十分可爱，敌方首脑的形象也非常有个性，让人过目不忘。最逗的要属那个喜欢健美的大块头，每次出场都要先摆出几个POSS，唯恐人家没注意到他的肌肉。游戏的不足之处是敌人的杂兵显得千篇一律，几位首脑也会在被打倒之后复出，好在他们的功夫会有所长进，不然真会让人觉人无聊。

游戏中各舞台的画面卷轴制作出色。场面也很丰富，从步行到穿磁力冰鞋作战，还可以乘坐飞船在宇宙中航行，以及在敌人基地时处于对方的视窗内，所有的舞台设定都是那么恰到好处。定价方面至今仍不统一，有些地方售价在 200 元以上实在偏贵了一点。如果能找到价格适中的店铺，买一盘保存未尝不可。



光明之战
（光明与黑暗 Ⅱ）

MD　RPG 类　12M 容量

游戏中同伴制的设定是它受欢迎的要素之一。共三十多名同伴不知什么时侯什么地点就会遇上给你帮助的人，寻找伙伴增大自己的军团是游戏的乐趣所在，每一个人各有独特的性格和本领，所以这还是考验你知人善任的机会，还有丰富的道具……不玩你要后悔到下一辈子。

光明之战是典型的精品之作这盒卡带上市很长时间，至今仍有大批玩家对其称赞不已。它的最大魅力，在于战斗画面的设置，伴随着强劲紧张的音乐，充满了动感和迫力的激动人心的战斗，达到其它游戏望尘莫及的高度。

这是个叫座又叫好的游戏，对于软件相对"面"一些的世嘉而言可以说是撑门之作。不过游戏也有其不足之处，比如故事流程太过单一，缺乏波澜壮阔的大起大落，遇上战斗时如状况不理想可以撤退以及战斗时有其特定场地的设定都显得游戏很轻松，大概会让许多 SLG／RPG 高手玩得不过瘾。



大盗伍佑卫门 Ⅱ

SFC　ACT 类型
16M 容量

柯拉米世界 Ⅱ 的嘉宾主角全都是该公司的超级明星，其中大概只有拿烟斗的伍佑卫门让国内的玩友感到陌生，但他确实是个著名的侠盗，也是任天堂从红白机时代就引以为豪的代表。超任的伍佑卫门 Ⅱ 是伍佑卫门系列的最高水准作品，玩起来真让人爱不释柄。

本集中的全部场人物除了伍佑卫门和丸若，还多了一位木偶忍者佐助。这个家伙身材细小，简直是我老 D 的翻版。速度和跳跃力为三人之首，以伍佑卫门为首的三个人要为打倒神经将军而战。虽然是正义英雄，却有点小毛病，每到一个村落就不断的偷鸡摸狗，不过记住只要别在村子里撒泼打人，巡捕是不会找上你的。

除了游戏中的战斗和村落地区设定外，在对战头目时会坐在伍佑卫门的巨大机人内用 3 视觉进行战斗很有吸引力。常一个游戏中若设定两种战斗模式容易让人产生优劣高下比较，但伍佑卫门的两种模式全都可说尽善尽美，实在是让人惊叹。当然啦，想想柯拉米和超级任天堂加在一起怎么会出现失败之作呢？



责任编辑：索冰

游戏十年一代人

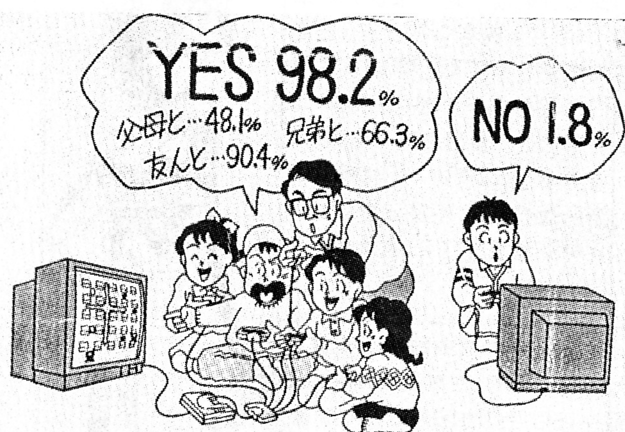
文／小楠

93 年是游戏机问世的第十年，为了考察这些年间孩子们的游戏方式、方法、游戏环境的变化，日本著名的电子游戏软件公司 HUDSON 进行了调查。去年夏天全国 34 个城市举行了《第八届 HUDSON 暑期夏令营》活动。这次调查以随机抽样的方式对日本小学 4—6 年级 411 人、中学 1—3 年级 748 人（全部都是男生）进行了调查，并对回答进行统计和分析。进行了调查，并对回答进行统计和分析。进行调查的主要目的是与游戏者有关的各种社会变化对孩子们的游戏方式、思维方式起了什么影响，特别是想了解 TV 游戏在人际关系方面的作用。



1、TV 游戏，人际关系的实际情况："你和别人（家人或朋友）一起玩过游戏吧？"98.2％的人都说"是"。接着又提和谁一起游戏这一问题，有 48.1％的孩子说"父母"，66.3％的人说"兄弟"，90.4％的人说"朋友"。其中跟父母一起游戏的人有明显增长的趋势。这大概跟游戏机的高性能、多机种化，能满足大人需求的软数目增加有关。加上初期的 TV 游戏迷们现在都已长大成人，都到了结婚的年龄，能够体悟到儿童的心情和需要。因此 HUDSON 得到这样的分析："可以说以上的结果是与游戏十年的历史紧密相联的。"

2、喜欢 TV 游戏的理由：1. 得到总票数 40.3％而居第一位的理由是"得到休息，调整情绪。"其他理由按以下顺



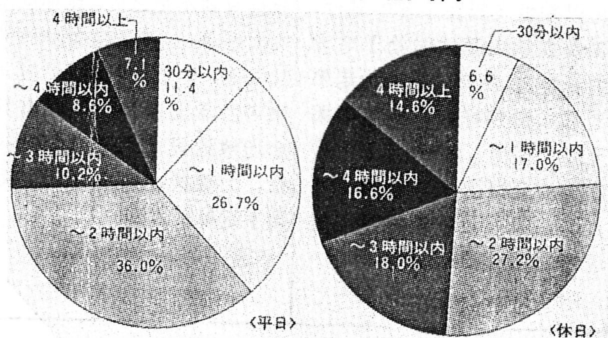
序排列：2."实现梦想和冒险，体会人间友情。"（32.5％） 3."任何时候自己喜欢就可以独自玩。"（29.6％） 4."不管学习成绩都可以玩。"（26.4％） 5."很少有其他更有趣的事。"如果对小学生和中学生分别进行调查，小学生当中居第 5 位的理由是"同学之间可以有话题神聊。"中学生当中因微小差距而居第二位的理由是"任何时候自己想玩就玩"从中可以看出小学生喜欢跟伙伴一起玩，而中学生则喜欢一个人玩的倾向。同时也可以看出在紧张中寻求休息的孩子们的身影，又表现出对 RPG 倾注的强烈的感情。

3、平日和休息日游戏时间：平日 74.1％的人每天玩 2 小时以内，近几年这一比率几乎没有变化。可是一到休息日，68.8％的人一天玩 3 小时以内，最近一段时期休息日的游戏时间确变长了。从学校实行五天制以来，空闲时间的安排渐渐成为重要问题。

从以上结果可以看出，经过 10 年游戏历史被熏陶出来的初期游戏者和新的游戏者在其意识和游戏方式、游戏时间等方面起的变化。TV 游戏作为调整情绪为目的的"时间浪费型休闲"在社会上已经完全站住脚跟。日本正在寻求新的休闲方式，TV 游戏作为易于操作和接受的一种娱乐方式受到普遍欢迎，且具颇高普及率，它的作用正在被重新认识。这就是 HUDSON 的结论。

责任编辑／五四

一天内玩 TV 游戏的时间





游戲新聞眼

主持人　RYU

上期主持人 KEN 运气发功，使出许多“嚎 you 根”，很是得意。不料，KEN 的同门师兄 RYU 对此却不以为然，认为自己的“LU 根”的破绽少，比 KEN 乱出“嚎 you 根”强多了，还说 KEN 那样简直象个疯子，自认做主持人一定比 KEN 强的多。他还希望朋友们多多捧场，把 GAME 道儿上的新鲜事儿写信告诉他，在此先谢过各位老少爷们了（注：RYU 操着河南口音表示谢 意，并作拱手作揖状，怀疑要卖大力丸）。

FC（任天堂红白机）

FC 在大城市中已经走上了穷途末路，越来越多的我族中人把自己的红白机埋进了坟墓，但是国内许多厂家仍在不断推出 FC 的节目（大部分为盗版日本的节目），为 FC 打气输血。新近在北京上市的有《勇者斗恶龙Ⅳ》140 元、《大战略》200 元、四合一（包括《成吉思汗》、《太空战士》、《中央大陆》、《北斗神拳Ⅳ》）300 元、《顽皮狗》60 元、《蛋人》75 元、《快打忍者龟》100 元、《侏罗纪公园》85 元、《所罗门之匙Ⅱ》60 元、《松鼠大作战Ⅱ》80 元、《TINY TOON Ⅱ》55 元、《终结者Ⅳ》55 元、《热血躲避球弹平Ⅱ》135 元、《兰博》135 元、《地狱极乐丸》60 元。以上是北京市场五月份的参考价格。这些节目中不乏制作水准高的，象《松鼠大作战Ⅱ》、《成吉思汗四合一》、《大战略》等。这些新节目的出现可以说给疲软的 FC 打了一针强心剂，但有一些节目的出现则使更多的 FC 用户真切地感到自己不能再被这种劣制的画面及音效刺激了。

象去年出现的《快打传说》80 元、《FIGHTING HERO Ⅲ》135 元、《三国武将争霸》210 元等节目，制作水准之低（可以说从头到尾），令人难以想象。最近又冒出《WORLD HERO》（世界英雄）145 元，《WORLD HERO Ⅱ》160 元，跟世界英雄根本不搭界，而是有什么马里奥、索尼克、春丽、不知火舞等人物的大脍菜。这些节目均为象《街霸Ⅱ》那样的对战节目，制作水准太低，根本不象日本公司制作的，笔者倒觉得是台湾人或是大陆一些什么人搞的，来欺骗我们闯关一族的，所以劝大家不要上当，想玩对战节目，最好还是《九人街霸》，当然还是买 16 位机更好。

MD（世嘉 16 位机）

MD 在北京、上海、广州等地的市场越来越大，而且游戏节目上市也很快，这样就更增加了玩家添置此机的决心。近期市场出现了一批高质量的 MD 卡带，其中有《光明与黑暗Ⅲ》，这是光明系列的第三弹，是以动作 RPG 形式出现，制作水准是颇高的。另外与光明系列并为 SEGA 的 RPG 台柱的梦幻之星系列也有新作上市，这就是《梦幻之星Ⅲ》，这两个节目的价格在 200—240 元之间，RPG 迷不应错过。富坚义博原著的《幽游白书》作为日本著名动画作品已经名声显赫，同名的游戏也在 FC、SFC、GB 上推出，那全新的游戏类型及游戏感觉令人迷恋至极。MD 上推出的《幽游白书外传》使 MD 用户也可享受那种感受了。这卡原版为 500 元左右，组装卡虽便宜为 210～250 元，但个别地方会出现“花版”，不过倒不影响游戏。在推出“街霸Ⅱ”后，MD 又有一部 24M 容量的对战节目《武士道》登场，其中招式设计非常庞杂，也很华丽，相信不会令你失望，此卡售价在 220 元左右。根据两部美国科幻电影编制的《铁甲威龙对未来战士》先后在 SFC 和 MD 上出现，虽画面是一流的，但操作感稍次，售价为 180 元。索尼克是 MD 的超级明星，它在二代变身后同伙伴打败了耶库马博士，但它们又在《索尼克Ⅲ》中遇到了麻烦，同样又是一个充满奔跑冲撞刺激的游戏，售价为 160 元。MD 上终于有了《中国象棋》这个节目，在对局时那用数码扫描映像的华夏风光系列背景，杀子和将军时的合成人语，以及设定子、丑、寅、卯、……、亥共十二个难度级都不会令人失望，此卡大约在 200 元左右。众所期盼的格斗系列的第三作《BARE KNUCKLE Ⅲ》（港译：格斗三人组Ⅲ）终以 24M 的大容量登场了，它集合了Ⅰ代和Ⅱ代的特点，还加入了新的人物及新的设计，只是人物的攻击力不尽人意，但仍不失为好节目，售价在 200 元以上。

十六位机应该说是当代闯关族的正确选择，不要再为八位机耗费人民币了！如果你已拥有 MD，那么你更该有一部人见人爱的 SFC，虽然 SFC 很贵，但是值得！若你还没实力添置 SFC，还需继续加强自己手中 MD 的功能，你

就要配一对六键的手柄。那手柄上的 ABC、XYZ、START 键我们都知道的它们的作用，唯独那个 MODE 键至今不明白它为何用。适用于这种手柄的游戏节目已很多了，如 SF Ⅱ、武士道、龙虎之拳、龙珠 Z 武勇烈传、EX 机动战神等，足以显示六键柄的优越性。北京市场上有两种六键柄，一种形状与原来的带连发键的 MD 手柄一样大，售价为 140 元左右；另一种是 MD2 的小六键手柄，手感非常好，且价格也很低，在 65～100 元之间。

SFC（超级任天堂）

超任从四月起有大批力作出台。当然首推史克威尔的《太空战士Ⅵ》，堪称十六位机 RPG 排名第一的大手笔、大容量的超值作品。

SLG 的代表当属光荣出品的《项刘记》，内容再现楚汉相争的风云，制作水准也令人满意。

动作游戏有《圆桌武士》和《新热血硬派》上场，分别由 CAPCOM 和 TECHNOS 制作，其耐玩度不用介绍诸位也应当放心。真人映像的动作游戏《极地雄风》也许会有玩家愿意一试。引得万人瞩目的对战戏《十六人超级街霸》与《饿狼传说 Special》（十五人版）也在 SFC 出现。此外《幽游白书Ⅱ格斗之章》和任天堂的《SD 飞龙拳》也是焦点节目。以上四作品发售日期定在六月底至七月中旬，本期发行时应已上市。

射击领域中意外地见到了新作，名为《100%COTTON》（棉桃小妖精），是从街机移植的节目，其设计不俗，为射击游 戏注重入了一点新动力。

ARC（街机）

街机市场在一片喊打声中，仍屹立不倒。动作游戏市场被 CAPCOM 占掉大半，《恐龙斗士》、《复仇者》、《圆桌武士》、《三国志Ⅱ》、《街霸Ⅱ》长久不衰，似乎永远不败，这显示着 CAPCOM 的强大实力。射击游戏中《四国战机》、《威虎战机》、《蠍》等佳作是主力。各种麻将机及扑克牌机在不少街铺中仍为主力。新的节目中也有不少优秀作品，其中《黑么狱Ⅱ》是一个 90° 的上视动作节目，与前作相比增加了人物的招式，更具迫力。《变身忍者》采用全新游戏方式，战斗中可以变成对手的样子并以他的方式攻击，相信此 GAME 不会令人失望。阿特拉斯的《豪血寺一族》这个新的对打游戏可说是完全仿街霸二代，其动作及操纵感几乎完全一样，令不少街霸玩家转向这个节目。

IBM—PC（电脑）

从今年年初起，北京 PC 游戏的市场在一夜之间便繁荣起来，大量 GAME 涌进市场，令玩家目不暇接。街上还出现了专门拷贝电脑游戏的店铺。节目虽多但好坏不一，但有些是非玩不可的：《倚天屠龙记》由智冠推出，容量 33MB，需 2MB 内存，支持声霸卡、魔音卡、采用 45°俯视画面，游戏溶合了 RPG、SLG 和冒险三种形式，可说是智冠公司的佳作。《轩辕剑Ⅱ》由大宇推出，容量 15MB，需 2MB 内存，支持各类音效卡。尽管《轩辕剑Ⅰ》是一个“巨呆无比”的节目，但这并不影响其续篇的水准。这两代相比真有天壤之别哟。《轩辕剑Ⅱ》中的数 字表示方法很新奇，全用大写表示，初见真是叫人不适应。大宇的另一部作品《妖魔道》也采用这种数字显示方法。《DOOM 5D 毁灭战斗》是 ID SOFTWARE 公司继《德军总部 3D》、《命运之矛 4D》后的一部力作。虽然 4D 比 3D 有进步但总体感觉一般，并不新鲜。5D 却采用真三维画面，需 4MD 内存，画面及音效的逼真程度足以令见到它的人目瞪口呆。

闲话（不是屁话）

北京市场上自 94 年以来出现了任天堂公司的手持游戏机 GAME BOY（GB）售价约为 500～800 元。虽然零售商店并不多，不过 GB 也算终于出现在北京了。在海外 GB 已经售出 3129 万台。在日本价格约 9800 日元，在美国为 49 美元，显然北京卖 800 元是很贵的，而且优秀的 GB 节目也少。其实国外 GB 的软件非常多，种类齐全，甚至包括 RPG 和 SLG。国外为 GB 做了许多外部配置，如放大屏幕、立体声喇叭等，再加入众多优秀软件的支持，GB 远比 SEGA 的 GAME GEAR（GG）畅销得多。最近听说日本任天堂在深圳合资生产和销售 GB 机及其它游戏机品种（不知是否包括 SFC），相信这次合资会使 GB 大大降低成本，售价也会下降许多，到时我们中国闯关族也消费得起了。

就连在日本也称作最高科技产品的光盘游戏机 3DO，终于在北京也出现了！？3DO 是松下公司的产品，其画面及音效是无与伦比的，并且有多达 65 间公司为其制作软件，足见实力。如今北京一家店铺正在出售这种游戏机，售价为 6800 元，笔者见到时还没有人买过，只是有一个人订购此机，想来是还未存够钱吧！软件在该店也有一些，如侏罗纪公园、赛车、全美职业橄榄球等，价格为每盘 800 元。真正要这种游戏机普及，我想还需要十年吧！

不管 RYU 卖的是不是大力丸，对闯关族来讲，知道点 GAME 新闻总是好的。可是 KEN 就不干了，质问 RYU 为什么说他是疯子？RYU 说你乱出“嚎 you 根”还不是疯子。KEN 却说那是发挥这招必杀技的最大威力。哥儿俩你一言我一语就要动手，诸位编辑赶忙劝住，若他俩在编辑部动起手来，我们几位战斗力数值都在 100 以下的人类哪儿受得了呀！

（本期部分信息由北京汪寅、尹冰、上海施晓、黄晓明提供，特祝各位“黑屁”，不不，RYU 想说的是 HAPPY，可是口音……）

责任编辑：邱兆龙

（声明：上期中《三国志Ⅱ——霸王的大陆》作者为李波、王韵，因工作失误漏排，特此道歉）

游戏始祖

（二）

编者按：目前市场上发卖的电子游戏是继承和发扬早期游戏的优点而来的，温故而知新，我们收集了任天堂已推出的各种游戏类型的始祖，你知道多少呢？

责任编辑：五四

5、以漫画、动画片为原型的游戏始祖

做为FC游戏最初跟“大金刚一代”一起发售的“大力水手”（1983年7月15日）是以漫画和动画为原型的游戏始祖。紧跟着11月22日推出的“大力水手英语游戏”也使用了大力水手。其后的两年间几乎没有新作，直到85年11月“摔角”又使用了漫画形象。现在使用漫画、动画改编成的电子游戏已经比较普遍，甚至成了一种常例，如“米老鼠”，“乱马1/2”，“幽游白书”以及“龙珠”和去年卖的“阿拉丁神灯”等。

6、画面上使用汉字的游戏始祖

最初FC的游戏画面上显示的大都是罗马字母和数字。意想不到的是汉字的使用也相当早。83年8月27日同时出售的“麻将”，“五子棋”都使用了汉字，因为是同一天出售，所以并列榜首，不用说它们也是桌上游戏的始祖。

顺便说一下，世嘉MD的中文版“三国志列传”全部使用了汉字显示。但在8位机上，使用汉字还相当困难，不仅要增加汉字字库，还要考虑游戏内存。这也是以文字为主要叙事形式的RPG无法风靡全国的原因。据我们所知，到目前为止，国内唯一的一盘全中文卡是94年初发售的“赌神”。

7、定价超过1万日元的游戏始祖

FC游戏卡的销售价一般在5000日元左右。但有些游戏高达9800日元，90年2月3日出售的“信长野望—战国群雄传”定价为11800日元，厂商是光荣公司。光荣除了这部游戏外，还作了许多仿真类游戏如“三国”等，售价都很高。另外，在引入周边机器的条件下，附带专用键盘的“FAMILY BASIC”在1984年以14800日元的高价出售。

8、采用秘技的始祖游戏

利用秘技这项技术而言，FC最初的“大金刚Ⅰ”已开始采用，但如果说是谁最先使用了已编成程序的指令技术那就另当别论了。84年11月8日由NAMCO公司制作的“铁板阵”引入指令技术实现了无敌状态，点数设定等，这在当时是一个新突破。“铁板阵”是由街机版改编的射击游戏，取得了巨大的成功，今天游戏使用秘技已经是相当普遍的现象，这确给游戏者带来方便和乐趣，但也引起一些游戏专家的严厉批评。

游戏始祖

电子游戏节目十年



文/小楠　题图/谢鹏

2

走向成熟·1987

一、RPG独领风骚

1、大飞跃—1年190部游戏

经过83—86年四年间的不断积累和奋斗,1987年是电子游戏业走向成熟的年代,共生产了190部游戏,几乎相当于前四年的总和。以类别分,动作游戏82部,仍旧保持着超级大国的地位,远远多于其他游戏类型。故有些评论家认为87年是动作游戏的全盛时期,其代表作是《梦工厂》。RPG23部,由上届倒数第二一跃为亚军,可见势头之迅猛。其代表作是《勇者斗恶龙》。体育类22部,代表作是《高尔夫球》,居第三位。射击类由前四年的39部降为13部,实在有点可怜兮兮的。不过值得骄傲和聊以自慰的是87年生产出"梦幻境界"和"沙罗曼蛇"这样高水平的射击名作,足以留芳百世。前次入选十佳的射击游戏《银河号》无论火爆、声效、画面、构思都无法与其相项背。事实上87年以后生产的射击游戏都没有多少实质性的进步,直到出现世嘉和超级任天堂引发的硬件技术革命,射击游戏才有了突破性进展。

其他类型依次类推为：桌上类 12 部；侦探推理和益智类同为 9 部；仿真类 6 部；其他 14 部。列表比较如下，我们可以更清楚地看出游戏节目变化发展的大趋势。

	一九八七年 共 190 部			八三—八六年 共 211 部		
游戏类型	数量	比例	名次	数量	比例	名次
动作	82	43%	1	99	47%	1
RPG	23	12%	2	7	3%	7
体育	22	11.5%	3	14	7%	3
射击	13	6.8%	4	39	18.5%	2
桌上	12	6.3%	5	9	4.2%	5
益智	9	5%	6	12	5.6%	4
侦探推理	9	5%	7	8	4%	6
仿真	6	3%	8	3	1.3%	8
其他	14	7.3%		19	9%	

2、RPG 独领风骚

尽管大多数人由于动作游戏在数量上的压倒优势而称 87 年为“动作游戏年”。笔者仍旧以为从游戏的上升趋势，制作难度，内在质量，发卖数量，用户认知度，尤其是对游戏发展的深远影响和历史贡献而言，不如称 87 年为 RPG 年。笔者之所以在大标题中没有直称 87 年为 RPG 年，而宁可用“走向成熟·1987”，是为了照顾一般性的说法。同时为“88·RPG 年”留余地。从十佳游戏评选看，83—86 年度动作游戏占 5 席，RPG 占 2 席。而 87 年度则 RPG 为 4 席，动作类仅插进一只脚。就游戏质量而言，动作游戏虽然多达 80 多个，但挑挑捡捡，传世之作几乎没有。值得提到的只有“绿色兵团”，销售量最高第 4 位，入围 6 次，认知度最高第 6 位，入围 5 次，平均分 7.25 点。这是个难度比较大的游戏，在我国很受欢迎，大概是“老八强”之一吧。“热血硬派”是热血系列的第一弹，由于 TECHNOS 公司的不懈努力，几年内陆续推出“热血物语”，“热血高校”，“热血进行曲”，“热血格斗传说”等，成为著名的暴力游戏系列。销售量最高第 6 位，入围 7 次，认知度最高 9 位，入围 4 次，平均分 7.00 点。用这样的游戏做 BOSS 主打，显然压不住阵脚。而 RPG 则龙腾虎跃，人强马壮。87 年一口气连续推出入选“十佳”的“勇者斗恶龙”，“神剑除魔传”，“最终幻想”，“桃太郎传说”以及未入选的“女神转生”，(销售量最高第 2 位，入围 7 次；认知度最高第 3 位；入围 35 次；平均分 7.75 点。)这些游戏每个都能做龙头老大。这些成熟和精心制作的游戏构成了一个优秀的游戏群体，如群山耸峙、千帆竞驶，领导了游戏业发展大趋势。它们不是游戏场上的匆匆过客，而是留下了一行深深的足迹。游戏业正是由于这些节目的推动而不断发展前进，不断吸引越来越多的大众奔涌到电子游戏的激流中来。

RPG 之所以成为电子游戏的主流，大致有以下三个原因：

A：人的本性总是喜新厌旧。动作和射击类游戏老是那一套打打杀杀，缺乏创新，使游戏者感到厌倦。RPG 这种偏于叙事和内涵较为丰富深刻的游戏样式给电玩迷带来一阵新风。

B：游戏者可以扮演主人公去冒险，争斗并取胜，有很强的参与感和成就感，迎合了日本人勤奋努力，一点一滴坚持不懈取得成功的性格。

C：有些 RPG 中也包含了动作类和射击类等游戏样式的手段，是一种复合性题材，较好地处理了题材，叙事方式与表现手段之间的矛盾。它保留了战术打击，但更重视战略级的策划和运用，在较高层次展示了电子游戏特有的娱乐功能。

3、“还乡”待来年

顺便说一下，87 年以后，因“勇者斗恶龙”系列，“伊苏国”系列，“最终幻想”系列，“神剑除魔传”系列等经典 RPG 的陆续推出，引发一波又一波的抢购狂潮。财源滚滚，一获千金。相比之下，其他游戏类型则黯然失色，只能“偶尔露峥嵘”。直到 1991 年由街机移植到任天堂红白机上的“街霸Ⅱ”一举成功，动作游戏军心大振。“格斗三人组”，“街头快打”，“饿狼传说”连续跟进，动作游戏如还乡团卷土重来，与 RPG 又成抗衡之势，动作游戏迷算是出了一口恶气。

这是后话。

二、大事记

参照人们对87年游戏业的议论话题，按月介绍每月发生的重大事件，既是缕缕回忆，也含诸多怀念之情。

一月：在美国拉斯维加斯举办的家用电器展览会上，任天堂游戏机首次展出，引起轰动。任天堂开始进军美国市场，至93年在海外共销出任天堂红白机3741万台。一年一度的拉斯维加斯家用电器展览会至今仍是重要的国际展览会。任何一家知名的游戏厂商都不会忽视这个知名度很高的橱窗，当然也包括世嘉和任天堂。

二月：《勇者斗恶龙Ⅱ》于月初开始发卖引起连续数月的抢购狂潮，排行榜连占鳌头。奠定了“勇者”系列在游戏软件方面的经典地位。

三月：在全日本举办了游戏机高尔夫球大赛。

四月：任天堂举行记者招待会。会长山内溥宣布：任天堂红白机（FC）在日本的销售已突破1000万台，达到两家一台的普及量。

六月：“北海道连续杀人”隆重发售。这是崛井雄二继“勇者斗恶龙”系列后推出的又一个受欢迎的游戏。

七月：“梦工厂”发售。这个游戏被许多专家评为本年动作类游戏的代表作，

八月：使用3D眼镜的游戏“高速公路”发售。

九月：任天堂游戏史上第一个上、下集游戏“新鬼岛”几乎同时推出。这种上、下集形式是比较罕见的。九月九日东京新闻刊载“16位的超级任天堂预定明年底发售”，这是新闻界 第一次报导超级任天堂的消息，预定价格2万日元。

十月：任天堂强有力的竞争对手PC—ENGINE诞生。这是电子游戏史上的一个重要里程碑。87年共推出五部游戏，几乎全部是HUDSON制作的。

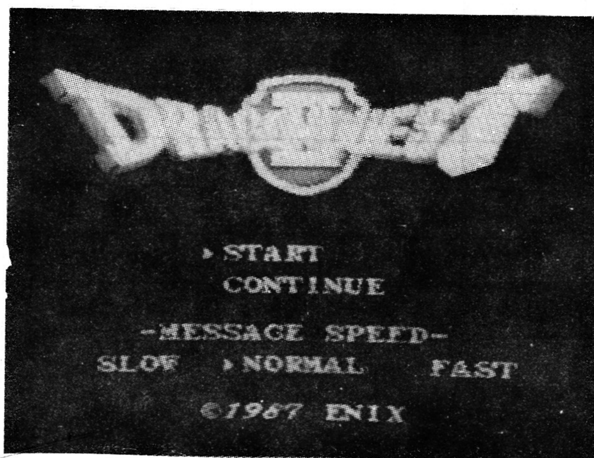
十一月：免费试玩新作游戏展示会在东京举办，盛况空前。任天堂的山内社长说，由于16位超级任天堂即将问世，考虑回收任天堂的旧机种。

十二月：闯关族梦寐以求的“神剑除魔传”发售，它在RPG史上有不可动摇的地位。

三、十佳游戏

十佳节目是多种不同游戏类别的代表作，从一斑可窥全豹。87年十佳游戏中，RPG4个、桌上类2个、动作类，射击类，体育类，侦探推理类各一个。除了下面要逐一介绍的这十个游戏外，象“87年职业棒球”，“新鬼岛”，“梦工厂”，等都有人推崇，更不用说“沙罗曼蛇”，“女神转生”这样的经典名作。它们的落选实在令人遗憾。

1、**勇者斗恶龙Ⅱ**，87**年**1**月**26**日**，**爱尼克斯制作**　RPG



崛井雄二制作，鸟山明绘画的指令选择型的正统RPG第二弹。为了阻止哈刚可怕的野心，罗多的勇敢的子孙们走上了长期的冒险道路。首次引入伙伴选择，主人公可以选择同样继承罗多血统的两个伙伴，并且齐心协力地完成冒险。3个人都有鲜明的个性，并且增加了战略选择的可能性。地图大小是前作的4倍，谜题增多，整个游戏难度上升。发售日购者如潮，不断爆发新的销售记录。销售量连续37周名列第1，认知度74周名列第1，平均分9.55点。这一系列纪录都是空前的。

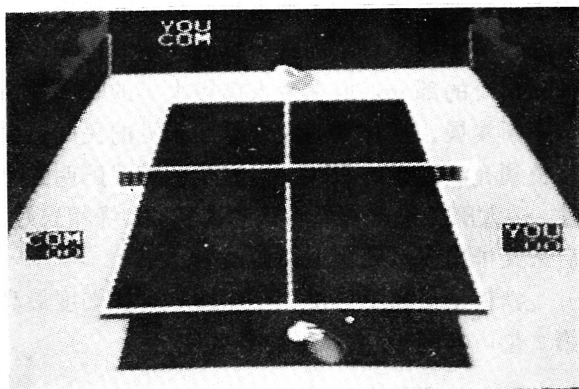
2、**林可的冒险**，87**年**1**月**14**日**，**任天堂制作**　**动作类**

这是87年唯一入选的动作类游戏，可以看成是受欢迎的“赛尔达传说”的续作，不过由RPG改为动作类。在“赛尔达传说”中被打倒的大魔王戈诺在数年后的某一时期复活。赛尔达公主因中魔法而长眠不醒。故事围绕解救公主而展开。冒

险和战斗在海勒尔，有六座神殿，中间座落着奇形怪状的镶着水晶的石像。打倒隐藏的戈诺部下可得到经验值，使攻击力、魔力，防御力三要素水平得到提高。

发卖率最高第10位，入围10次；认知度最高达第2位，入围10次，评9.00点。

3、**乒乓球**，87**年**5**月**30**日　柯拿米制作　体育类**



有双人和人机对抗两种游戏方式。记分有11分和21分制，比赛采取3局2胜制，难度共分5个级别。乒乓球的撞击声非常悦耳，是个轻松愉快而有趣的体育游戏。游戏由对游戏业有重大贡献的柯拿米制作，任天堂出售，实在是天衣无缝的黄金搭档。销售量最高第6位，入围3次；认知度 最高第19位，入围4次。平均点8.75点。

4、**大侦探山马**，87**年**4**月**2**日**，NAMCO**制作　侦探推理类**

这是比较早期的侦探推理类游戏。讲述著名演员明石家山马扮演成侦探，追捕杀死滑稽故事演员桂文珍的凶手。调查的路线从大阪一直延伸到东京。推理的难度不大，情节也不是太曲折。最



引起注意的还是在游戏中酷似著名演员明石家山马的大侦探，以及经常出现的笑星岛田绅助，沙布柔，吉本兴业等。幽默而通俗的书信语言使人忍俊不禁，到温泉有偷看女子洗澡的滑稽场面。

销售量最高第一位，入围11次；认知度最高第3位，入围9次，平均分8.50点。

5、**铁道王**，87**年**12**月**12**日**，DB—SOFT**制作　桌上类**

以欧洲为舞台的轻松的桌上游戏。四人对战，可以买下国有铁道变为私人铁道，用收取路费等方法增加财富，最终成为铁道王。同时对地震、事故、彩票等都需有充分准备。经济战中可以体验到竞争的乐趣。朋友相聚时是挺好的消遣方式。这个游戏有点象“大富翁”，但似乎不如后者流行。

销售量最高第17位，入围4次，认知度不详，平均分8.50点。

6、**梦幻境界**，87**年**7**月**20**日**，SUNSOFT**制作　射击类**

“梦幻境界”是世嘉86年制作的大受欢迎的街机版射击游戏，被SUNSOFT移植到家用游戏机上。淡雅色彩构成的画面和可爱的图案人物给游戏增色不少，从哪方面讲都不比街机版逊色。故事讲述叙主人公欧帕欧帕为了消灭恶灵，在8个行星上战斗。武器是枪和弹药两种，把恶灵所有的基地和喽罗消灭后就可以与恶灵决战。欧帕欧帕的移动带有惯性，需要熟悉才能掌握。但习惯后可以享受以前射击游戏中从未有过的速度感和轻快的操纵感。

销售量最高第3位，入围6次；认知度最高第5位，入围7次；平均分8.50点。游戏88年推出Ⅱ代并被先后移植到PC—ENGINE和GAME　GEAR上。

7、**九路盘围棋**，87**年**8**月**12**日**，BPS. EDGE，**制作　桌上类**

对局气氛和实战没有什么区别。对初学者有Lesson（学习）方式，有独特的“悔棋”程序，只要用REPLAY就可以实现。难易程度分得非常细，从初级到高级都可以选到适当的难度与游戏机对奕，当然也可以双人游戏。

这是第一部围棋游戏，为减轻游戏程序的负担，接受日本棋院的推荐，未用正式的19路盘而

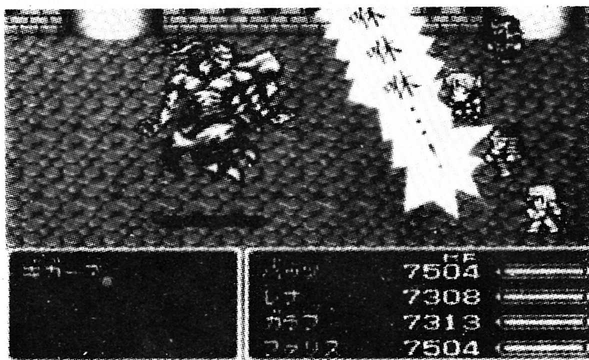
改为9路盘。平均分8.25点。

8、**神剑除魔传**，87**年**12**月**22**日**，SIR—TECH**制作**　RPG

会使用魔法的瓦德那夺走了狂王多来波宝贵的除魔器。为了奖金和名誉，冒险家们纷纷出征，到瓦德那的地下迷宫向瓦德那挑战，以夺回除魔器。角色是5个种族8个职业的人组合而成，最多可以6个人结伴进迷宫探索。从地下一层开始，一面战斗以提高人物水平，一面一层一层向下前进。迷宫总共100层，100种妖怪阻挡他们前进。打到100层战胜瓦德那夺取除魔器再回到地上，游戏才能CLEAR。该游戏原为美国街机版游戏，在美国取得爆炸性成功。被移植到游戏机上时，采用了与“勇者斗恶龙”显示画面不同的三维画面。惊险怪诞的迷宫探索会给电玩迷带来无穷的乐趣。“神剑除魔传”是反“勇者”的中坚力量，也是奠定RPG基础的经典杰作。销售量最高第6位，入围7次，认知度最高第4位，入围25次，平均分8.25点。

9、**最终幻想**，87**年**12**月**18**日**，**史克威尔制作**　RPG

人物设计是日本著名的插图作者天野喜孝，程序设计吉贝利，脚本寺田宁二等都是名人。故事是光之英雄打败了能操纵地、水、火、风的黑暗魔鬼。在“勇者斗恶龙”巨大成功的刺激下，没有攀龙附凤，而是打起了“反勇者派”的大旗。角



色调换，高速交通工具飞艇等都是独创的。大量绘制精美的演示性画面，引起人们的多种议论，94年5月24日超级任天堂上的第六代已经问世，从前五代看，Ⅰ代是最有个性和创造性的一部。但当时的评价似乎并不那么可人，直到90年代第Ⅲ代发售突然“火”起来，真是人算不如天算。

销售量最高第4位，入围8次，认知度最高第二位，入围57次，平均分8.25点。

10、**桃太郎传说**，87**年**10**月**26**日**，HUDSON**制作**　RPG

桃太郎传说是日本十大民间传说之一，在日本可谓家喻户晓。游戏是根据小说改编，保留了幽默滑稽的风格。金太郎，浦岛太郎等传说中的勇士也全部登场。为了消灭折磨村人的恶鬼，桃太郎带着宝物去恶魔岛进行挑战。游戏内容没有什么出奇的部分，但在使人捧腹大笑的噱头中情节不断发展。把朴素的大众喜闻乐见的民间传说移植到充满幻想的RPG中，显示了游戏鲜明的个性。桃太郎传说占有天时地利人和，人缘相当好。后来又推出一系列桃太郎游戏。

销售量最高第二位，入围19次；认知度最高第3位，入围18次；平均分8.00点。

四、最佳游戏金奖和单项奖

与83—86年度不相上下的激烈竞争不同，87年的最佳游戏金奖无可争议的归于“勇者斗恶龙Ⅱ”。由于游戏者对Ⅰ代的好评，对于续集的期待值是相当高的。而Ⅱ代出色的制作给予电玩迷最大限度的满足，实在很了不起。

各单项奖名单如下：

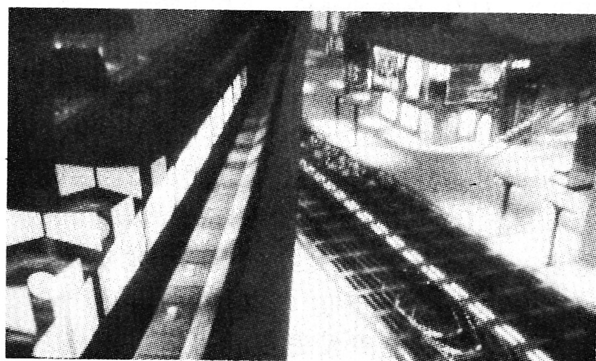
剧本奖：最终幻想
人物设计奖：热血硬派
题材奖：中山美穗的快乐的中学
演出奖：侧袋台球
规划奖：梦工厂
画面奖：拼画
音乐奖：梦幻境界
长期畅销奖：神剑除魔传
动作游戏奖：洛克人
RPG奖：神剑除魔传
冒险游戏奖：新鬼岛
射击游戏奖：沙罗曼蛇
体育游戏奖：家庭网球
仿真游戏奖：苹果城的故事　（下接21页）

暴力辛迪加

袁 雪 飞

这是个真正‘火爆’的英文IBM—PC游戏，它一改以往游戏的陈弹老调，给你一个全新的感觉。其画面的细腻、音效的逼真、算法的精确无不让你身临其景、感受倍至。它不失RPG类的投入、ACT类的过瘾。笔者愚见：这才是正宗的IBM—PC游戏，玩这种游戏真是享受！

在2XXX年，欧洲某个新兴城市的夜晚，满街



公元2XXX年　欧洲某新兴的城市一派繁华。

的浮磁汽车和广告屏幕墙，灯火闪耀，一派繁华。此时，一辆浮磁 汽车驶向路边一个正在点烟的男子身边。这个男子被一种神秘的力量吸入车内。这辆汽车随后驶入一座神秘的城堡，在城堡内，这个男子被更换了可修复的肢体和电脑，然后又将他放回原处，只见他从怀中掏出激光手枪，打出了SYNDICATE几个大字，开始了他的特殊使命……

现在你就是这样一些人的老板，坐在飞船上，盯着激光屏幕，指挥他们完成使命。

当你在MENU（主菜单）中，按下F2键或用鼠标点一下F2这一栏就可以看到一幅世界地图，这个地图上各个地区的颜色不同。你完成了任务后就变成和你的图标一样颜色，你只能选择屏幕



全世界势力分配图

上某个闪烁的地区进行下一次游戏。你可以从地图正下方信息框中得到你选择地区的名称人口税收等信息，你也可以从该地区的税收和OWN情况得知是否打过。一旦选中了这个地区，就可以点一下屏幕左下方的BRIEF框，进入MISSION-BRIEF那屏，或者点一下屏幕右下方的MENU框，返回MENU主菜单。在MISSIONBRIEF这屏中，你会得到本次任务的有关信息，如敌人的防御力量，完成任务的捷经，放大的地形图等。当然这些信息量的大小要看你肯花多少钱，屏幕右上角的INFO和ENHANCE两框中的数字就是更多信息的价钱。当你用鼠标点ENHANCE，直到这个框不再出现数字时，你就在紧挨着这个框的正下方的窗口中看到这次行动详细的地形图（你可以用鼠标指着地形图，按住鼠标的右键移动鼠标浏览整个地形图）。而且上面分布许多红点，这些红点就是对你最有威胁且具有进攻性的敌人，它们的分布是你刚进入该区域时的位置，以后他们会自动判断你方队员的位置进行攻击。MISSIONBRIEF这屏绝大篇幅是介绍本次任务的由

来、提示和捷经。你可以点屏幕右下部的→和←翻页。当你明白了本次任务的目的后，就可以点一下屏幕左下方的 ACCEPT 框，进入下一屏选择本次行动的队员、装备及其肢体，或是研究新的装备和肢体。然后就进入状态，开始行动了。

从 MISSIONBRIEF 那屏中点一下 ACCEPT 框，就进入装备屏幕。在这一屏中，你可以看到左面的一列为别标有 1、2、3、4 的四方框和 RESEARCH、TEAM、MODS、EQUIP、ACCEPT 等框。这四方框是你一次行动所能指挥的四名队员，你可以从 TEAM 中选择队员并且点亮 1、2、3、4 中任一个或全部来为其装备武器（选择 EQUIP）、更换肢体（选择 MODS）。而右边的框中是武器或肢体详细的技术参数，如武器的射程、装弹量、价格等。最初提供给你的武器有 PRSUADERTRON（说服器）、PISTOL（手枪）、SHOTGUN（散弹枪）、SCANNER（扫描器）、MEDIKIT（医药包），肢体有 U1 型的 LEGS（腿）、ARMS（臂）、CHEST（胸）、HEART（心脏）、EYES（眼）和 BRIAN（脑）。屏幕右上角 数字是你现有的钱数。

下面介绍如何有效地进行研究，以便更快更好地完成任务。当你点一下 RESEARCH 框，就可以进入研究屏幕，研制你所需的新武器、新装备和新肢体。这一屏左面由上至下依次是研究项目框、研究方式框、MODS 和 EQUIP. 研究项目框中有 AUTOMATIC（自动性）、MISCELLANEOUS（多样性）。如果对 AUTOMATIC 进行研究，就会研制出 UZI（乌兹冲锋枪），对 ASSAULT 研制出 FLAME（火焰喷射器），对 HEAVY 研制出 LASER（激光枪），对 MISCELLANEOUS 研制出 ACCESSCARD（存取身份卡）。如点一下 MODS. 研究项目框中就要变为 U2 型的 LEGS、ARMS、CHEST、HEART、EYES、BRIAN。你可任选项目框中某一项研究，这时屏幕中间会出现一个 X 轴为时间、Y 轴为百分比的表，你若选定研究项目，表中会出现一条明亮的直线，通过选择 FUNDING＋（加费用）和 FUNDING－（减费用）直线有所变化。你花的费用越多，研制的时间就越短，正好成线性反比，此时电脑已经自动开始研制了。你可以等候在屏幕前，直到研制成功，也可以点一下 ACCEPT 框，装备队员进行游戏。

下面谈谈装备你方队员，你可以对装备屏的四方框中任一个进行装备，也可以点一下四方框中间的四个星号，对四个队员统一装备。这屏中间是对应的队员肢体和携带的武器示意图左边是武器和仪器的清单，需要提醒的是你必须看明任务后，再选择必要的仪器，才能完成任务顺利过关。选好武器后，可点 PUARCH 框购买。如买错了，可选该武器且点 SEAL 框买掉。仪器亦然，而肢体只能装备不能卖掉。

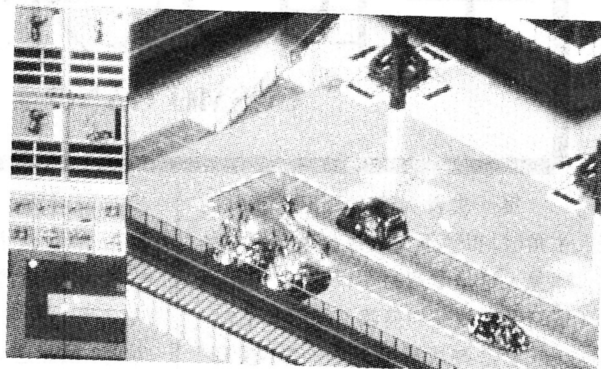
下面介绍一下各种武器、仪器和肢体的性能：PISTOL（手枪）是免费的，并且各个队员最初唯一的装备，杀伤力最弱、装弹最少、射程较近且只能单发射击；SHOTGUN（散弹枪）杀伤力面积最大、装弹较少、射程最近且只能单发射击，可以用于群战；UZI（乌兹冲锋枪）杀伤力较大、装弹较多、射程较远且能连发射击，可以用于冲锋进攻；FLAMER（火焰喷射器）杀伤力最大、装弹较多、射程较近且重量较大，只要喷中，敌人定会被烧死，可以用其攻击顽固之敌，但使用不当也会烧死自己人；MINI—GUN（轻机枪）杀伤力最大、装弹最多、射程很远且能连发射击，但重量最大；LONGRANGE（狙击枪）杀伤力最弱，装弹一般，射程最远但只能单发射击，可以用于暗杀；GAUSS（高斯枪）杀伤力无敌、装弹最少、射程较远，主要用于摧毁敌人车辆，在危急情况下也可对付武器精良的群敌，管叫他们死无全尸；PRSUADERTRON（说服器）是一种让你方线人、人质和同伙跟你方队员走的仪器，有一些任务你必须带上它才能完成；SCANNER（扫描器）是一种远距离、大范围搜索目标的仪器；MEDIKIT（医药包）可以医治创伤、恢复体力，十分有用；如果你方队员更换了肢体，那它的抗击能力会大大增强，而 U2 型肢体比 U1 型更强。你若装备了好的肢体，便可谓刀枪不入了。

最后谈谈游戏时的屏幕和场景：屏幕左边由一至下依次为一个四方联框、一条提示框、一个武器携带框、一个示意地图，其余部分都是游戏场景。这个四方联框表示你选的四个队员体能状况，每一个框中有个反应该队员动作的小人，旁边竖

着的灰条代表该队员的健康度、横着的中间有个小竖杠的三条数值由上至下为灵活性、警惕性、射击方向灵活性。武器携带框是表示当前被指挥队员所携带和使用的武器，提示框中将随时提示你有关信息，告诉你箭头所指的是什么东西、任务是否完成。而提示框和示意地图对于你救人十分重要和关键，它以发波方式提示目标方向，蓝圆点表示警察的位置，闪动的小灰点代表你可捡的武器，红圆点表示具有进攻性的敌人的位置，白方点表示车辆的位置。游戏的场景多为城市、军营或工场，上面有楼房、高台、车道、天桥和沟壑，车辆有民用轿车、救护车、警车、工程抢险车和装甲车。

这个游戏中你所碰到的有市民、罪犯、警察、敌人、哨兵等。市民对你毫无影响，可以不去管他，以便节省子弹；碰到警察时应尽可能的收起武器，避免冲突，而有敌人向你攻击时，就另当别论了；对于敌人要坚决打击，彻底消灭。在游戏过程中，为提高速度，尽可能乘坐车辆，但当遇到敌人时，最好迅速下车，因为除装甲车外其余车辆经不了几枪就会爆炸。此外在四名队员同时乘座一辆车时，只有先上车的那一个才能开车和向车外射击，切记勿在车中使用 FLAMER（火焰喷射器），以免自己的车辆受损，导致自焚。这个游戏的背景音乐和音响效果俱佳，很给情绪。各类武器的射击声、甚至连 SHOTGUN 散弹枪的上弹声都清晰可辨。当你端着枪靠近警察时，警察会说："POLICE. PUT OUT YOUR WEAPON！"（警察，放下你的武器！）。如你完成了任务，语音会提示："MISSION COMPLETE"，同时提示框显示："PRESS BLANK"，按下空格键后，屏幕上是漫天礼花和欢呼的人群；假如失败，语音会提示：

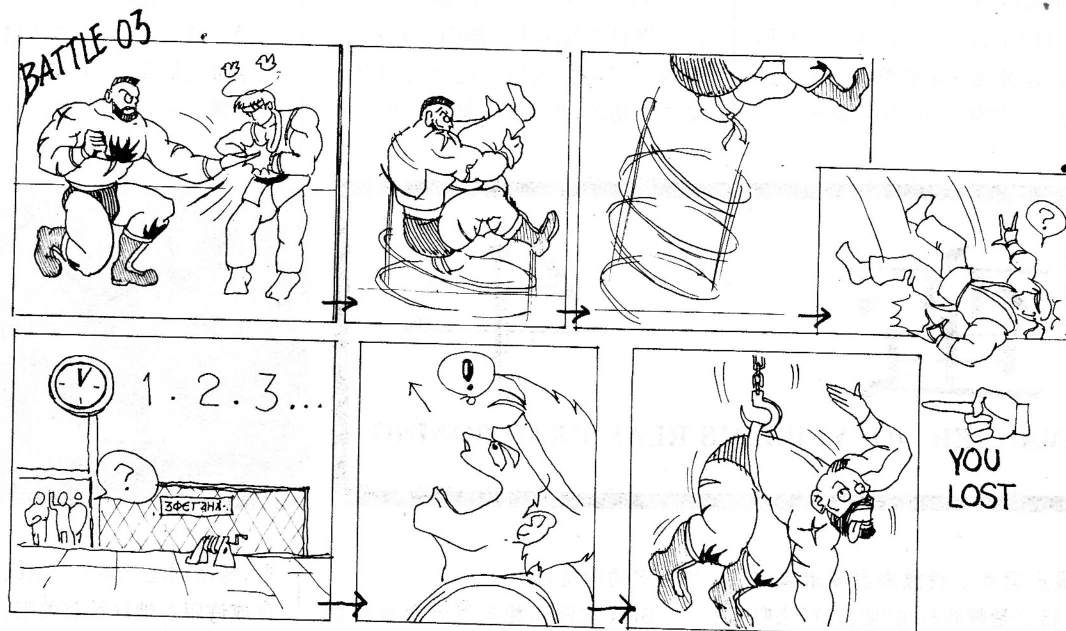
"MISSION FAILED"，同时提示框显示："PRESS BLANK"，按下空格键后你的老板会大吼："NO！"，并随手抓起台灯砸向激光屏。而当你的全部队员殉职后，你的飞船就会冒着烟附向地面后爆炸。



2 号队员使用缴获的火焰喷射器摧毁了敌装甲车。

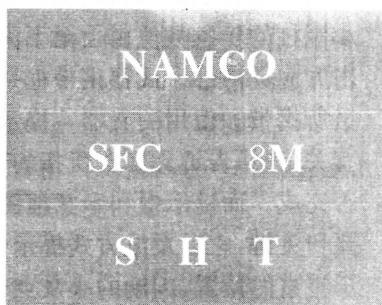
这个游戏的真正乐趣和更深层次是言语所不及的，还要读者亲自动手，才能体会到。

责任编辑：邱兆龙



宇宙大射击

COSMO GANG



第一次看到这个外形像青蛙的主角时，相信不少人都会留下深刻的印象。这是拿姆科所设计的“幸运玩偶”，至于效果如何就不得而知了？

射击游戏的原祖……“小蜜蜂”及“大蜜蜂”，看来真是功成身退啦！拿姆科虽然至今还是继续推出这个系列的作品，不过并没有一再延续“蜜蜂”这个永垂不朽的招牌。

在街机版推出的时候，许多人都有一种相同的动作，就是先看看游戏画面，然后很快地从口袋中掏出铜板，坐下来玩一场之后，马上就跑去玩别的游戏。别误会！不是这个游戏不耐玩，玩过一次再没意思了！……相信只要曾经玩过“小蜜蜂”系列的人，一看见本款游戏时，马上就会有一种熟悉的感觉，然后就想尝试新一代的“小蜜峰”有何不同？

不过“小蜜蜂”系列有一个共同点，那就是游戏变化简单、操作容易、难度适中，在空闲无聊时，最适合拿来打发时间。通常不会花太长的时间，一直玩这个系列的游戏。只要玩一次，获得过瘾、满足的快乐就够了！

我个人觉得拿姆科这种作法是对的！虽然这只不过是个“小蜜蜂”这类的小游戏，可是它玩不腻。就像玩“俄罗斯方块”，分数高低已经不重要了！重点是在玩的过程中，给人一种安定的感觉。简单的游戏规则及操作方式，随时开机就能马上获得暂时的快乐。正因如此，就不应该为了节省容量，而简化游戏的品质。

“宇宙大射击”造型生动逗趣，这一群取名“太空流氓”的小家伙们，确实带给“小蜜蜂”新的生命。看它们采小队编制，整齐有序地出现在屏幕上，就像是受过严格训练的特技小组。各就定位时，滑稽可爱的移动姿态，与前几代的“蜜蜂”感受完全不同！别看这些小不点流氓不起眼喔！拿姆科可是相当用心地为它们设计活泼的动作，及涂上丰富的色彩。

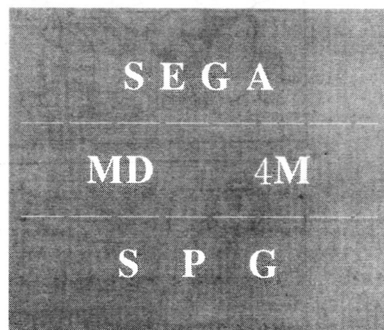
在FC的时代中，背景画面始终一成不变。现在终于在SFC上看到丰富的背景！而且用色非常醒目，很有街机版的气势。

从“大蜜蜂”开始，游戏每进行一个阶段，就会出现有趣的加分舞台。在“宇宙大射击”中，加分舞台更是前所未有的爆笑！真不愧是太空流氓，在此将明目张胆地抢夺我方的“资源”，您必须眼明手快地击退它们！否则就失去加分的奖金。

最后关于音乐与音效方面，为配合游戏的造型，在音乐方面都是以轻松活泼的曲调为主，将游戏的气氛弄得更加的热闹。而音效方面，语音的效果是最令人叫好的！在加分舞台中，你可以听到太空流氓用一口标准的日语，带着黑社会角头的语调，说一大串听不懂的江湖术语。特别是面对最后角头老大时，语音更是将游戏气氛带入最高潮。过瘾呀！（主审按：听不懂的话，我们统称江湖黑话）

蛮　牛

EVANDER HOLYFIELD’S REAL DEAL BOXING



最近运动游戏愈来愈要求真实度了！特别是频频打出“明星牌”来吸引更多的消费者。

SPG在欧美相当受到重视与欢迎，畅销程度可不亚于RPG或SLG。这或许跟各地民情有关吧？

"蛮牛"的战斗视野，是采用半身侧面的角度。上场人物的造型，相当写实而且"巨大"……用这个字眼好像夸张了点！

为了让玩者明白两位拳击手目前的位置，在战斗画面的中央上方，可看见一个小小的视窗。这是由高空俯视整个拳击台的辅助画面，随着两位拳击手的移动，玩者就可以清楚地从这个小视窗，看见自己所站的正确位置。

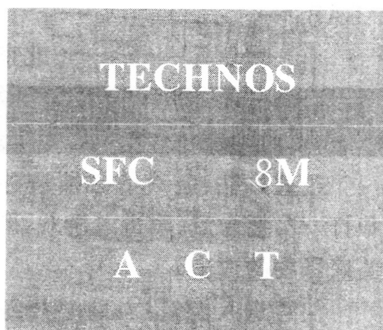
我们在一开始便提过，这款游戏很注重真实的表现。除了精彩、流畅的攻击动作外，对每位拳击手的属性资料也有相当的考虑。例如拳击手擅长用左手或右手来施展重拳、出拳的威力、移动（挥拳）的速度、防御的能力、及持续战斗的能力。

初次接触的玩者，可能会觉得难度很高，只要多玩几场，就会渐渐适应了。值得一提的是音效的处理，观众会随着比赛的状况，发出叫喊的声音。如果表现不理想时，还会听到全场的嘘声喔！

喜爱拳击的玩家，不可错过这款游戏！不过很可惜的，本游戏还是比Virgin的"拳王阿里"稍微逊色！但国内玩家不知是否有机会亲自去比较？

双截龙

RETURN OF DOUBLE DRAGON



比利和吉米又回来了！这次他们兄弟俩在SFC上，重现往日的雄风。还记得在好几年前街机轰动一时的光景，虽不及后来"快打旋风"系列，但就对早期的电玩来说，已经是相当不错了！

反倒是推出FC版本时，"双截龙"迈入全盛时期成为TECHNOS的金字招牌。后来陆续移植给其他游戏机及电脑，也都有很好的成绩。当然啦！好的作品自然会推出续集。FC版的"双截龙Ⅱ"加入了故事剧情发展，而游戏内容仍与一代玩法差不多。"双截龙Ⅲ"更将故事剧情溶入游戏中，逐渐与原作风格有很大的差别。

回顾"双截龙"系列作品，它的确给予许多玩家不少的欢乐，自然当SFC牌发出移植的消息时，也引起大家的关切。

从发售前，媒体就一直强调SFC版是承袭街机版第一作的纯粹格斗动作风格。所以当您一进入游戏时，主角就站在赌城街头，等待敌人来袭……故事！故事呢？不知道是容量不够？还是忠于街机版？游戏内容都没有特别交代剧情的来龙去脉！只知道不断地冲！拳打！脚踢！如果问我到底在玩什么？答案是……呃！不知道？

SFC版在操作上有个独创的新花招，那就是"运气"再发动攻击。这是随着时间长短而有不同的效果，特别是运气达到最高程度时，可给予敌人相当的重击。原本在人海战术的包围下，要运气施展必杀技，不是件容易的事情！但不知是程式设计不严谨，还是故意放水？只要不断上下移动主角，敌人几乎很少会主动采取攻击，自然运气的时间就很充足了。

随着硬件的提升，SFC版的静画背景，比从前更加的细致。可惜动画人物的灵活性，还是没有太明显的进步。玩起来的感觉，仿佛是FC的豪华版而非街机版！在特殊攻击道具的威力上，也有相当大的出入。原本效用一向不错的大铁桶，这回砸到敌人身上，没啥特别的反应！反倒是从前较不管用的双截棍，这次威力惊人！三两下就把敌人摆平了。

SFC版的音乐，可说是进步最多的！数首原作的背景音乐，再度出现在此时，聆听的气氛就令人十分感动！唉……要是其他部份也能够有这样的进步，不知该有多好呀！……

已经没有片头介绍也就算了，居然结局只看到工作人员的名单就没其他的了！笔者没试过HARD模式，不知是否在"一般模式"下，看不到最后真正结局画面呢？这点就留给玩家们去证实了。

一个知名度高的游戏，通常在进行移植时，会特别将游戏做的更精彩。而看到SFC版的"双截龙"，却让笔者十分失望。虽然游戏还算好玩，但充其量只不过是个小品的格斗动作游戏罢了！不是笔者过分挑剔，而是在与"快打旋风"、"快打刑事"、"音速超人"……这些SFC同类型游戏相比之下，实在说不出SFC版的"双截龙"有那些特别突出的优点？也许当您玩过几次之后，会将它摆在一旁，等待下一代的推出吧！

责任编辑：邱兆龙

秘技天地

编者按：从来信中得知族友们对秘技非常重视，希望增大篇幅，这纯属给我阿龙找活干。我很高兴为你们服务，不过唱独角戏我是不干的，故请各位马上向我靠拢，将你们手中最新秘技（以MD和FC为主）无私奉献出来，大家共享，岂不快哉。

《冒险岛二代》 FC

选关法：在标题画面时，顺序按右左右左ABAB。

北京 王冬

《飞龙拳Ⅲ》 FC

过关妙法：游戏前必须选游戏机教打法和打一次擂台后，再进入游戏，即可挡住每关关底怪物的攻击。

快速进入游戏法：此游戏每一关前言太多，若将SELECT、START、A、B同时按下即可跳过去。

北京 葛京

《九人街霸》 FC

古烈沉地法：给对方摔倒，立即按住B键不放，你就会看到古烈突然沉到地下。

达尔锡：先按B键不放，对方跳起后用大力脚踢中对方，然后对方不论怎样也攻击不到达尔锡的。

广东 李峥嵘

《月风魔传》 FC

速进关底法：按住上键不放，再按START键2次，在没有波动剑的情况下也能进入狂鬼岛。

北京 牛京杰

《三国志Ⅱ——霸王的大陆》 FC

国都数值加满法：在标题画面时，按住选择键和开始键，等到选君主画面时，仍不松手，动方向键，直到听到"哨"的声音时，再开始游戏。这些数值包括：金、粮、土地、产业、人口、防灾、储备、兵力等。

北京四十四中 李晓锐

《忍者神龟Ⅲ》 FC

菜单选择法（只限英文版）：在标题画面时顺次按上上下下左右左右BABA，START，然后选择主角，之后便出现一张菜单，有生命、难度、音乐欣赏和选关等选项。

北京 刘永昌

《THUNDER FORCE IV》 MD

全装备密码：在游戏中暂停，再按上、右、A、下、右、A、C、左、上、B，之后若再按右，可装备附机，按上则装备所有武器，而且可以无限次使用，很方便。

上海 陆彦

《战斧Ⅲ》 MD

超级攻击法：双人游戏时，两人对面站着，就会看到两人点点头，做出对话的样子，此时若一个人按拳，则两人同时出招，威力很大，且不同组合出招不同。

北京 傅海波

《钢铁帝国》 MD

99架机：在OPTION中作如下设定后再按A（或B）进入游戏即可。

DIFCUTLY：	HARD
STOCK：	2
CREDIT：	1
SOUND TEST：	65

责任编辑：邱兆龙

快 活 林

主持人：仔龙



包打听

问：街机的绝招秘技可否投稿？

上海　陆彦

凡是有关街机的绝招和秘技甚至攻略详解我们都欢迎，最好配上照片和插图，并注明其中文名称和游戏标题画面的英文名。

问：SEGA 原装机和国内组装的"新星小教授"在性能上有什么区别？

北京　李小龙　贾承责　上海　朱鎏

天津新星的"小教授"是世嘉 MD 的仿制品，二者在构造上并无区别。但仿制品的工艺水平较粗，接驳 MEGA—CD 等外设时效果不太好，对少数卡带不兼容。但原装世嘉机大致不会低于 1000 元，而"新星"只卖 600 元左右。故好与不好，要看你的钱包喽。

问：市场上出售的"三国志"共有哪些，它们有什么区别？

北京　潘增魁

你的问题较大，我们按照卡带类型给你作一答复。FC：三国志（光荣），三国志 Ⅰ——中原之霸者（那姆科），三国志 Ⅱ——霸王之大陆（那姆科）；SFC：英雄三国志、三国志 Ⅲ（光荣）、横山光辉三国志 Ⅰ、Ⅱ，天舞三国志（狼组）；MD：三国志列传（世嘉），三国志 Ⅱ、Ⅲ（光荣）；MEGA—CD：天舞三国志（狼组）；IBM—PC：三国演义（智冠），三国志 Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ（光荣），天舞（狼组）。以上都是 SLG 类型。此外在 FC 上还有两盘 RPG 类型的节目：三国志外传 Ⅰ（吞食天地）、Ⅱ（诸葛孔明传）。以上所述均是较有名的作品，此外还有几部三国志节目，但不很具代表性，而且篇幅所限就不多写了。详细内容可参看本刊连载的"三国游戏纵横谈"。

问：MEGA—CD 是什么机，在国内价格大约是多少？各种磁碟可否互换游戏机来玩？不同机型的节目是否可以互换？世嘉机背面的象游戏卡那样的一排端子是干什么用的？

广东　林嘉　上海　邬刘钢

MD 的侧面端子是连接 MEGA—CD 光盘机用的，MEGA—CD 在国内定价大约 2500—4000 元之间。

对应相同主机的游戏磁碟可以在不同的磁碟机上玩，比如"超任霸王"上拷贝的磁碟可以由"超任博士"读出，但有部分（约 30%）磁碟的数据在不同碟机上会不兼容。

如对应主机机种不同，像 MD 和 SFC 的磁碟就无法运行，不过可以借助碟机进行复制。比如用"超任博士"可以拷贝 MD 的磁碟，但是在博士碟机上无法演出其游戏。

问：《金手指·无敌卡》有什么作用？

上海　朱鎏

所谓"金手指"是一块存有固定程序的集成电路块，当你使用它并按照其配套的密码本输入密码时，它会自动寻找并更改游戏程序内相应的数据，使游戏达到不死或其它各种功能。

问：请问 8 位机和 16 位机有什么异同？

北京　王伟

所谓"8 位"机，"16 位"机的"位"字，是计算机术语。具体讲较麻烦、也不通俗，它们的最大区别是 8 位机每处理一个信息，计算机需要由 8 个二进制字码来计算，16 位机则需 16 个。相比之下 16 位机要比 8 位机功能强百倍、千倍，计算速度也快许多倍。

问：我们是外省的 GAME 迷，如果真有我们所求购或转售的卡该怎么交易？

广州　古明辉

本刊的二手货市场只提供求信息，不参与任何交易，如何交易由买卖双方自己联系、进行。

问：《三国志 Ⅱ——霸王的大陆》中的日文指令全看不懂，贵刊能否作些介绍？

福建　连凯华

本刊创刊号上有该卡的攻略详解。

问：请问能否代为复制磁碟？

南京　黄爱兵

本编辑部目前还未进行这项业务。

问：自从有了游戏机，我整天卡不离机，把不离手，玩得天晕地暗，头都大了，学习因此下降，常挨家长骂。可我痴情仍不改，不能自拔，我徘徨，我忧愁，怎么办？

北京　李鹏

办法很简单，不是鱼死，就是网破。砸了游戏机，不就万念俱空了么。或调整心理，有节有度，会玩会作，泾渭分明。

问：上次从贵刊邮购了"赌神"中文卡。现有不少问题：首先，为什么我一收到卡，卡上就有一个记录B，且法依塔水平为30，金钱为最大＄65535，是哪个缺德鬼玩旧了才寄给我。其次为什么厂家如些不负责任，致使译文错误百出，且画面抖得厉害。最后，这明明是"赌神"为什么卡的背面贴纸却是"欢迎您使用纯中文豪华版游戏卡〈吞食天地〉"？

广州　邓伟华

就你的问题我们咨询过厂家，现回答如下：①为了便于宣传演示或游戏者过关，在所卖卡中有一部分卡在出厂时，就统一植入了一个比较好的记录，并非人玩剩的。要想去掉这个记录也很容易：游戏开始时，从"开始游戏"和"记录"中选前者，玩后存盘即可冲掉原记录。②汉化日文卡是一件非常困难的工作，连港台也不愿做。为避免花版，在文字处理上采取了一些权宜之计，因此翻译中的小错实在是迫不得已。画面的抖动也是因为屏中显示汉字太多所致，做为第一盘全中文卡，其译制水准总起来讲还是不错的。③卡盒背面的招贴是一张宣传中文版游戏"吞食天地Ⅱ"的广告，不是厂家的粗心大意、张冠李戴。

问：不知目前市面上流行的"伊苏国"、"凯撒Ⅱ"、"梦幻模拟战"和"侏罗纪公园"的内容如何？

上海　求简

"伊苏国Ⅲ"是动作RPG（A·R）的名作，虽人物形象偏小，但制作水准还是不错的。难度适中，对于ARPG的高手而言通关不是件难事。

"凯撒大帝Ⅱ"是一个SLG战术略模拟节目，再现了凯撒的丰伟战绩。出品时间较早，对一般玩家可能指令稍繁杂了些。

"梦幻模拟战"是SLG名作，在PC—E上也推出过同名作品，内容是传说中的一场由骑士、魔法师为主要武将的战争。指令较简明，战役中需要用准确的判断来下令决胜。

"侏罗纪公园"在MD和SFC上都有同名节目，但内容和方式不同。MD的节目以动作为主，SFC则以射击为主且有3D进行射击的场面。不论SFC还是MD的制作水准都是颇高的。

问：我真想有一部SEGA机，可又买不起，怎么办？

北京　王端

不妨借助于二手货市场。

问：贵刊编辑部是否代销《吞食天地Ⅱ》全中文版？

北京　叶剑雄

不知何故，厂家至今仍未生产发行全中文版《吞食天地Ⅱ》，因此本编辑部难为无米之炊。

问：SEGA的GENESIS有什么新功能，它们与MD有什么区别？MEGA DRIVE 2与MEGA DRIVE有什么区别，游戏机上拷出的磁盘是不是不能在电脑上玩？8位机磁盘哪里有售？

北京　王子虞

世嘉的GENESIS（创世纪）是MD（MEGA DRIVE）的美国生产型。所谓卡带就是美版世嘉卡，也适用于MD机。目前新上市的MD Ⅱ型机是MD的改型，它在主机性能上有一定提高（兼容性及运算速度），而其手柄设计了六个击发键，并且它的CD接口及辅助端子工艺十分精致。MD Ⅱ因是原装机所以价格较MD贵（目前国内的MD机绝大多数不是原装，更有少数是国内厂家仿制的，如天津的"小教授"。）。

家用游戏机如SFC和MD的游戏虽然可以写到磁碟上但是文件类型与IBM—PC完全不同所以无法通用。8位机FC目前在国内尚未出现碟机更谈不上磁盘了。

问：主编先生：我是铁杆闯关族。贵刊忠实读者。创刊号"紧急通缉令"（征稿启事）中"对象"条件必须为"未婚"，实在莫名其妙，荒谬至极。现女友逼我在"她"与贵刊中择一而接，说"汉贼不两立"。请主编解释原因，以使我向*girlfriend*有所交待。

上海　梅思平

天津　陈培亮

梅、陈二读者，事实交待如下：查"紧急通辑令"原稿本无"未婚"二字。编辑龙哥、老D、无类等人目前均无*girlfriend*，故由爱生妒，由妒生恨，校对时偷偷加上"未婚"二字。此种特务行为不知何时所学，何人传授？待查。

至于*girlfriend*，你们只需解释说："我是假和尚"，破涕为笑。

手下一群家贼又缺乏治安经验之主编

留言薄

"GAME集中营"的质量哪都好，就是图片不清晰；"GAME集中营"的栏目哪个都好，就是缺少一个"电玩迷俱乐部"组织玩友们相互认识，交流思想，"GAME集中营"的文章哪篇都好，就是有一点不理想，介绍游戏时，故事内容多，过关要诀少，不能一针见血。

北京　张利　丁宇　广东　梁劲帜　叶俊清

我的上帝啊，我敢向您起誓！自从看了"GAME集中营"，我心中就只有一个小小的愿望：愿她搞成全彩色，搞

得更精致更豪华，最终成为大陆电玩界规模最大、影响最大、市场最大的大哥大。定价在10～20元之间，我也心甘！情愿！阿门！

北京　全泽强

我认为你们应该把各地的发烧友组织起来，组成“游戏爱国者协会”，定期举办一些游戏沙龙，以便交流和探讨。

北京　徐海波

能否开办一个《GAME集中营》商业门市部（譬如以北京为试点），经营游戏行业的各类商品。并为广大电玩迷开办连网、咨询、联谊等活动。

北京　LMN

我有一个不太成熟的想法，将《GAME集中营》第二期中的《三国志Ⅱ》的题图加上颜色植入“三国志Ⅱ”的字样，印在白色或黑色背心后面，背心前面印上《街霸Ⅱ》中12个人物和“GAME集中营”字样。身穿这种背心出现在游戏厅里将是何等的骄傲！不可想象！

北京　于雷

本人热衷于收集PC电脑游戏攻略、无敌修改、密码拆解方法等，希望和玩PC GAME的玩友互通有无，如有意者请同本人联系。联系地址：北京白塔寺丁章胡同8号，伊泰诺经贸公司，邮编100034，电话：(01) 6022075(单位)，(01)2016633—843(家)

北京　汪寅

求贤榜

1. SEGA游戏“皇帝财宝”，如何找着最后的一双鞋；“假面游戏”出了小屋见到标题画面后何去何从；“超音速小子Ⅱ”打败机器SONIC后，另一个戴氧气瓶宇航服的坏蛋怎么打死？为什么不给金属环？

上海　毕晨

2.在《勇者斗恶龙Ⅳ》的第四章中，当我拿了炸弹却又不知到哪里去使用；另外，当你切断电源取卡后再次插上去时，它便会“帮”我去除一个或三个记录，不知因何缘故。

广东　蒋伟健　王伟

3.《勇者斗恶龙Ⅰ》第一关怎么过？《勇者斗恶龙Ⅲ》怎样航海？《太空战士Ⅰ》的总关主在哪里？

北京　阿伖罕

4.《勇者斗恶龙Ⅳ》第五章如何过？《黄金传说Ⅰ》在哪儿能找到黑暗仙女？《黄金传说Ⅱ》如何选项(具体顺序)才能打死撒加？

北京　相辛

5.《勇者斗恶龙Ⅳ》第一幕，只知将城中女人带到村中囚室即不知所以？

北京　李晓辉

6.柯拉米世界打完最后一关乘飞船回来，这时勇士已全部救出，武器也全部具备，按说游戏该结束了吧，可是游戏机还让你继续玩，这是怎么回事？另外，进入1号门(博士的屋里)，它给你列出一个表来让你选，我只知道最后一项是密码页，前面的我不知道是什么？

北京　李硕

责任编辑：Daivd

《炎之门球儿躲避球弹平》　MD

炎之必胜指令：在标题画面时，同时按上，A，START，比赛开始后，同时按B，START，那么球川小便可立即获胜利用门球RING去改变队伍：在标题画面时，选择“つづさから”把光标指向“しあいをする”立即按A、B，便能转到平常不会出现的PLAYER决定画面，再按B队伍选择画面便会出来，这样可另选队员了。

南京　梁树明

《SONIC》　MD

选关：在标题画面时，上下下下左右，然后按住A，启动即可。

《重装机兵》　MD

玩另一种游戏：在第一版选武器时，同时按A，B键，启动，然后按A和C，即可。

福州　叶朝

秘　技

電刑室手記

●龙哥玩游戏，总把一只脚放在桌子上，直指电视，据他说是“第三只手”。

无类玩游戏总是唉声叹气，一幅痛苦不堪的样子，似乎挨打的永远是他。

老D一天不玩游戏机就便秘，据说有医生诊断书。

●龙哥逢人便说他是中国玩游戏第一人，十年前就开始玩智力宝游戏机(据可靠消息，十年前中国还没有智力宝)?！煞有介事，云山雾罩曰：当时只有一盘从左向右打的横卷轴射击游戏卡。玩得无聊，便把电视机竖起来，变成由下向上打；把电视机倒过来，变成从右向左打；再竖起来，变成由上向下打。据其说，回字有四种写法，射击游戏也必有四种打法。

●《GAME集中营》发行后，闯关族来信如雪片。抬头大多为“集中营营友”，“集中营长官”，“集中营上尉”，“集中营营长”。落款则有“永不赦免之囚犯”，“好容易找到归宿的流浪汉”……

●龙哥为编“游戏新闻眼”，到各游戏专卖店秘访，因多问几句，只看不买，便引来售货小姐、先生的卫生球眼，半是轻蔑，半是不耐烦。实在有点那个……。做买卖钱眼当然可以钻，但是否也应留半个屁股给诸闯关族。

●龙哥接一闯关族来信，语极谦逊，落款为“龙爸”。龙哥拍案而起，大呼：“反了！反了！哪来的龙爸?!”无类劝道：“当然有龙爸，否则哪来的龙哥。”龙哥语塞哭笑不得。

●编辑部诸人中，唯主编从不玩游戏机，亦不知RPG，SLG，ACT为何物。无类常愤愤然，背地称主编为“不会念经的和尚”。老D曰：“方丈，方丈。”

●创刊号开始连载“游戏始祖”。龙哥亦拟一题：“中国玩电子游戏始祖——龙哥”。被主编枪毙，为龙哥之安全着想。

●龙哥玩物丧志，主编令其暂停玩游戏一周。龙哥指天发誓云：“再玩游戏机生孩子无屁眼”想想又觉不妥，用脚偷偷在地上写一“不”字。于是游戏机照打不误。

●众闯关族出于对大陆第一本游戏杂志的关心，爱之太深而责之过切，令小编们看得汗湿沾背，(天也太热)，还望诸位手下留情。捧之不必太肉麻，责之亦不必狗血喷头。

●临近期末考试，各家游戏机均刀枪入库马放南山。一位十五岁之电玩友来信诉苦说，他妈妈每天乌鸡眼似的盯着他，只能读书，其余诸事不宜，更遑论游戏机。他决定装成个憨大，一旦考上重点学校，就原形毕露，青面獠牙。要罚他妈妈不能和男人说话(包括他爸爸)，刑期一个月。

●两电玩迷在街机厅打《三国》，争论刘备的儿子叫什么？一位说叫刘邦，一位说叫刘伯温，争得面红耳赤。街机老板喝斥：“傻瓜，刘备没老婆，哪来的儿子?”

编后

春夏以来，海外游戏软件的焦点当属CAPCOM的“超级街霸Ⅱ”和史克威尔的“太空战士Ⅵ”。硬件炒得最热闹的可以说是世嘉的32位机SATURN，还有前不久由松下和美国合作推出的3DO。向游戏业插上一脚的索尼公司的PS—X，为牵制世嘉而拼命鼓噪的任天堂“现实计划”，还有败部复活的游戏元老雅达利的六十四位机JAGUAR，不知能不能杀日本人一个回马枪，报十年前的一箭之仇。这种群雄乱战的局面既让人眼花瞭乱又使人无所适从，正如一位美国企业家讲的，电子游戏业至今不能形成统一的制式，实在是游戏业的一个悲哀。

中国游戏业的现状是新旧机种并存，尚在升级换代过程中，可以说是五鼠闹东京。五鼠者，任天堂(FC)、超级任天堂(SFC)、世嘉(MD)、街机(ARC)、电脑(IBM—PC)是也。任天堂在中国约有2000万台，但已是明日黄花，无米之炊；世嘉机价格适中，软件丰富；超任价格较贵，但游戏好玩是没得说了；十余万台街机通及城镇乡村；300万台电脑大有燎原之势。众口难调，介绍什么机种的节目，介绍哪类节目，比例怎样分配才能适合多种类型闯关族的口味，一直困扰着编辑部。为让诸闯关族们吃上更可口的饭菜，本期读者调查表不评论杂志本身质量，而主要调查读者的机种及愿望。事关办刊方向，望闯关族们认真填写寄回，投下您神圣的一票，这是您的权利！如意犹未尽，也可来信，嬉笑怒骂，出谋划策，做一回小编，如何?!

责任编辑：五四

闯关族大闯关

若无足够的智慧冲不进来

若无足够的沉着闯不出去

能进能出方为大英雄大豪杰

闯关族宣言

玩是一种本能

玩之能胜是一种天赋

玩而痴情是一种境界

敢下地狱方能经大磨难，成大事业。

——GAME 集中营



第三期·双月刊

编辑出版/《电子游戏软件》杂志社
主　　编/熏　风
副 主 编/丁　展
美　　编/王　跃

刊　　号/CN11－3505/TP
出版日期/1994年9月15日
印　　刷/北京新华印刷厂
彩　　印/新华彩印厂
发　　行/北京市报刊发行局
社　　址/北京东城区沙井胡同15号
《电子游戏软件》编辑部
邮编/100009
电话/(01)4041576
传真/(01)2050095
定价/4.50元

电子游戏软件

天堂任鸟飞

世嘉世家

街 机 仔

PC游戏室

新卡快讯

秘技天地

目　录

论尽江湖

蓦然回首

大视野

GAME BAR

闯关族的家

二手货市场

紧急通辑令

特别通告

本刊 95 年改为月刊,每期 4.50 元,邮局向全国发行。订阅者可于 10 月份到全国各地邮局订阅,邮发代号:82—648

《电子游戏软件》第四期要目

- 《龙珠 Z Ⅲ》(FC)
- 《火炎之纹章》(FC)
- 《光明与黑暗 Ⅳ》(MD)
- 《BARE KNUCKLE Ⅲ》(MD)
- 《EX 机动战神》(MD)
- 《世界杯足球》(MD)
- 《太空战士 Ⅵ》(下)(SFC)
- 特稿:对战游戏狂潮
- 电子游戏节目十年 1988·RPG 年(下)
- 新卡快讯
- 游戏新闻眼
- 海外采风
- 三国游戏纵横谈(五)

游戏机种缩略语对照表

缩略语	机种
FC	任天堂 8 位游戏机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉
PC E	NEC 家用游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
ARC	街机
IBM-PC	家用电脑
NEO·GEO	SNK 家用游戏机

游戏新闻眼



主持人:吕布

对于前两次的主持人KEN和RYU,吕布颇为轻视,说是象这种蛮夷倭人不能跟伟大中华之吕温侯相提并论(这种说法好象在哪儿见过)。别说当年胯下赤兔,手中画戟,金戈铁马,曾力敌刘、关、张三英之勇力,就是现今在街机三国Ⅱ中的凶猛也是所向披靡的(?)。那么就是骡是马拉出溜溜,看看到底如何。

FC(任天堂8位机)

曾一度平静了的FC市场,最近又被一些厂家搅起混水。国营及集体等主渠道,纷纷摆出了数十种学习机键盘。但销路并不理想。游戏节目蹭末班车倒真是令人有些激动。应该感谢有些脑筋开窍的厂家,他们推出了不少RPG大作,《DRAGON QUEST》(勇者斗恶龙)这个最早的经典RPG,并带有中文说明书,价格为170元。台湾软件商全崴资讯推出的全中文RPG《圣火列传》带有中文说明书,售价为220元。另外经典RPG《圣火徽章外传》也带有中文说明书,售价为160元。包装盒上印有"小天才"标志的游戏《西天取经》也带有说明书,售价为180元?!此外还有一些新的ACT节目,《THE YOUNG INDIANA JONES》(少年印地安纳琼斯》,售价70元。杂烩型节目《忍者蛙与双截龙》售价为80元。



以上全是北京市场的情况。那我们来看看热门游戏在外埠的价格,《诸葛孔明传》:195元(天津)、140元(上海)、130元(南京),《三国志Ⅱ——霸王的大陆》:150元(天津)、145元(上海)、135元(南京),《龙珠ZⅡ+Ⅲ》:155元(上海),《九人街霸》:60元(南京),《三国志——赤壁大战》:170元(天津),《圣火列传》:200元(成都)。

面对日新月异的电玩市场,FC的用户应该充分利用这一具有良好势头的时期来提高自己的电玩水平和档次,以便能适应时代。除了要玩高水准的ACT以外,更要多玩需要极高智慧的RPG和SLG,那些8位节目中的糟粕游戏还是不玩为好。

MD(世嘉16位)

MD的硬件市场变化不大,价格因厂家竞争又有所下降,便宜的MD组装机已经到了480元,想想看这是不是同FC刚上市时的价格差不多呢。软件市场仍旧十分繁荣,新卡不断上市,不同的是美版游戏已开始占据一部分市场柜台了。随着美国世界杯的举办,足球游戏一下子成为俏货,这也依仗着制作水准不俗的原因。《金杯足球》是其间出类拔萃的节目,16M的大容量及强烈的临场感,甚至会使从不看球的人热血沸腾,售价为130元左右。《贝利足球》以前球王贝利的名字命名,喜欢贝利的球迷不应错过,售价为185元。《BOY SOCCER TEAM Ⅲ》(少年足球Ⅲ)也是一部不错的作品,售价为80元。《SHINING FORCE Ⅱ》(光明之战Ⅱ、光明与黑暗Ⅳ)这部有多种叫法的RPG终于以16M的大容量出台了,它继承了前作《SHINING FORCE》的特点并发扬光大,相信它会令人激动不已的,售价为200元。《梦幻之星Ⅵ》也出现在北京个别店中,真是跟光明系列如影随形,售价为350元。RPG的大作出台,SLG也不甘寂寞,以16M容量登场的《梦幻模拟战Ⅱ》已经推出,但多为原装卡,价格为500元左右。一旦看到低价格的卡时,我想组装卡也就出现了。MD的有些节目制作得十分精美,但玩起来感觉意思不大,比如《SNOW BORS. NICK & TOM》(雪山兄弟),此节目由TOPLANE、TENGEN制作。这对可爱的小兄弟虽比在FC中漂亮了不少,但玩起来似乎不太过瘾,售价为210元。美国世嘉公司制作的游戏《REN & STIMY》(两个小子),也是这种不太痛快的节目,售价为145元。不知是否与足球有关系,网球节目也开始发热。《DAVIDS CUP TENNIS》(戴维斯杯网球)售价为135元,《WIMBLEDON》(温布尔登网球)售价100元。这两个对中国人来说并不热悉的网球赛,对于老外来说可是家喻户晓,妇孺皆知,相信节目也十分精彩。移植于IBM-PC上的迷宫型游戏《波斯王子》,继承了流畅的动作感及

原作的风格，售价为195元。《TOM MASON'S DINOSAURS FOR HIRE》(恐龙杀子)售价为185元。此外值得注意的是CAPCOM的大作《街霸二代》出了缩水版，容量从24M减至16M，除了仍保留着12名格斗家不变之外，画面、音效、操作感及处理速度均叫人十分不满意，而且售价为200余元，这大概是厂家为某些想贪便宜的人而做的吧。不过有些费力不讨好的感觉，因为24M的《街霸二代》现在价格也已经是220元了，族友们购买时要一定认准。最后还有一个特大喜讯，CAPCOM的新作《超级街霸二代》已经在MD上推出了。为了保证16位格斗家的繁杂招式及各种处理系统能完美再现，这盘卡运用了前所未有的大容量40M！据悉其中有8M容量是为弥补主机处理速度不足而在软件上下的功夫，其效果是可想而知的。遗憾的是，该节目只适合于NTSC制式的主机，若要在其他制式的主机上运行需加转换卡，而且北京只有原装卡，售价为700元！但愿能尽早出现便宜的，适合PAL制的主机的卡带！



让我们来看看外地的情况如何?《三国志Ⅰ＋Ⅱ》255元(上海)，《BARE KNUCKLE Ⅲ》205元(南京)，《三国志Ⅲ》360元(南京)、295元(上海)，《沙漠风暴Ⅱ》110元(南京)，《海豚历险记》220元(天津)，《三国志Ⅲ＋SONIC》320元(天津)、375元(上海)，《光明与黑暗Ⅳ》220元(天津)、280元(成都)，《大航海时代》160元(上海)，《阿拉丁》140元(天津)，《龙珠Z——武勇烈传》208元(成都)。

SFC(超级任天堂)

超任专卖店在北京越来越多了，大多为个体经营，因为拥有大量优秀节目，虽然价格很贵，但据保守估计北京的拥有量已不下三百部，而且增长势头迅猛。史克威尔继《太空战士Ⅵ》之后又一部RPG大作《LIVE·A·LIVE》(时空武士)，一译"车神"，它由七个时代的故事组成，并由七位作者分别设计制作。曾经制作了机械人大战系列的BANPRESTO公司在SFC上推出了以情节奇幻，构思新颖著称的RPG《鬼神降临传ONI》，另外《铁甲骑士》、《妈妈Ⅱ》、《养龙的人》，这些优秀RPG不容错过。动作片继《超级十六人街霸》之后又一部32M力作《龙争虎斗Ⅱ》(真人快打Ⅱ)，十二名格斗士参赛，血腥异常。《押忍空手部》和BANDAI公司的《龙珠Z超武斗传Ⅲ》也是打斗迷们精神食粮。

ARC(街机)

街机市场在承受巨大压力的同时，反而更加欣欣向荣，大有越禁越多之势，只是软件推出着实慢了一些。值得一提的是在北京极罕见的SNK节目，在南方(如上海)却十分活跃。由于大量精彩的对战节目，如《侍魂》、《龙虎之拳Ⅱ》等等均属上乘之作，所以SNK在机铺中是绝不可缺少的。

推　荐

为了广大玩友不致误入歧途，从这期新闻眼开始我们向玩友们推荐一些优秀节目，以便大家共享。FC机：《勇者斗恶龙》、《圣火烈传》、《圣火徽章外传》、《大战略》、《龙珠Z》系列。MD机：《光明之战Ⅱ》、《海豚历险记》、《梦幻模拟战Ⅰ、Ⅱ》、《阿拉丁神灯》、《索尼克Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ》。SFC机：《太空战士Ⅵ》、《火炎之纹章》。

IBM-PC(个人电脑)

由ORIGIN制作的《创世纪》(ULTIMA)系列在RPG游戏中的地位是无人可比的，其第八作《创世纪Ⅷ——异教徒》可谓使人发狂。它对硬件要求很高，需4M内存，35M硬盘，虽说用386就可以玩，但是速度是很慢的，所以最好用486DX_2－66或Pentium(奔腾586)。这个游戏极其血腥暴力，以至18岁以下不允许玩，而且对操作技巧要求非常高，能玩通此GAME，即可尊为"神"了。还有几部RPG大作，也是非玩不可。它们是ORIGIN公司的《救世圣主》(Shadow Caster)，WESTWOOD公司的《黑暗王座》。可以说现在的PC游戏对硬件要求越来越高，内容也越来越复杂，但不管怎么说对我族中人是倍加关怀了。

闲　话

中国将对电子游戏市场有大动作。不久前，电子部胡启立部长接见日本游戏协会会长时表示，中国很重视电子游戏机产业。今年7月中旬，电子游戏协会召开会议，公布了"中国电子游戏机产业发展规划及实施细则(草案)。"会上通报了中国电子信息产业集团公司与日本世嘉公司谈判情况，讨论了敏感而棘手的产权保护问题，并宣布成立电子游戏业的国家队——大鹏电子游戏机有限责任公司筹委会，投入资金总额约6000万人民币。无独有偶，任天堂公司也已在深圳设立分公司，生产及销售八位机游戏软件，是否汉化还不清楚。另据可靠消息称，世嘉公司面对中国目前市场严重侵害其利益的状况将有大

(下转20页)

七龙珠Z外传

——赛亚人绝灭计划　攻关过程与技巧

FC卡带	RPG类型	BANDAI出品	4M容量

文/彭辉



“外传”也具有记录的功能，共有两档记录，选天下一武道会一栏时，所选人物类型也根据记录的时间段选出这时间段的敌人做对手。

攻略过程：

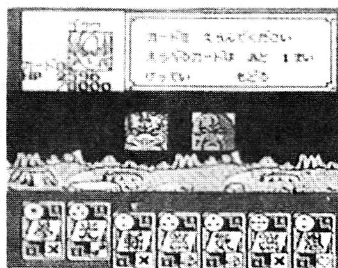
战斗和移动都告选择卡片进行，共显示七张牌，共有十种牌，分别是：拳·瞬·分·爆·光·斩·体·投·气·蹴。不同的牌连用，可以使出各种必杀技。方法在后面介绍。

进入游戏，悟空与波波先生对话，了解应该去的四个地点，后去布尔玛所在的西部城市，遇上两个从未见过的生化兵挟持布尔玛。悟空这时能量为3000，可一次战斗使用三张牌，上前应战。此时短笛与悟饭加入，三人共同对付两个生化兵。消灭后，要去四个地方战斗，分别是①山地岛②平原沙漠岛③火山沙漠岛④冰雪岛。这时短笛和悟饭失踪！！庞大的战斗帷幕就此拉开！

第一关：山地岛。艰苦的单人战。

这关的主角只有悟空一人。岛上的建筑物有：居民区，两座加血房，两座训练房——抓波波先生和龟波比赛(训练除以上两种，还有打木桩和扯书卷两种，前三种是赠送物品的途径，扯书卷则是为Z战士送必杀技)，一只鸟巢，一座石山，小林的家，饺子的家。

悟空先去训练房(冲击波赛)训练，可得一本书，是本黄色杂志，然后回到大画面，到龟屋送给色迷迷的龟仙人。龟仙人会送悟空一种绝招，并给悟空加高能量级(真是少见的大方色鬼)。这也是增加绝招的一种方法，以后还可使用。悟空再回山地岛，直奔下方的石山。在石山中遇见一个蛋，并孵出一只大鸟。大鸟飞出窝，向左上飞去，悟空必须跟着它，不断向右上飞，发现大鸟飞进了鸟巢与鸟儿见面。然后再次进入石山，这时石山天摇地动，露出一座基地，并出现一名能量约500的圆头兵。悟空一人挑它，一定要先加足能量，不然，那圆头兵来个自我爆炸，悟空就先去见耶稣了。噼噼啪啪一阵击打，圆头兵被消灭，找到了悟



饭，悟空的能量级将会提高，并把用牌数提高到四张。

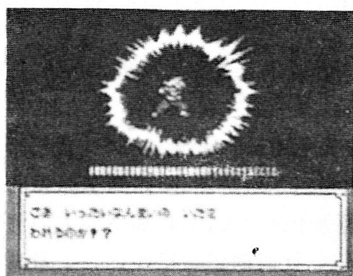
第二关：平原沙漠岛。神秘的金字塔。

这关由悟饭一人来承担。岛上的建筑物有：带一座小屋的小孤岛，两座训练房(击木桩、扯书卷)，两个加血房，天津饭的家，一座金字塔，一座大沙丘，一片居民区。悟饭可以去扯书卷，增加一些绝招，并加能量级。然后直奔金字塔，将看见……看见——什

么也没有,但一定得来一趟。然后直奔上方居民区,第一个居民会送悟饭一只手电筒,悟饭再直奔山丘,山丘会改变外形,变幻出另一座金字塔,进入。通过满是敌人的曲折道路,然后一直走到墓室尽头。遇见一个脸上裹着绷带的人,他会给悟饭类似抓波波先生的训练。合格后蒙面人除去绷带,变成一个女孩,和悟饭对话,并且出现一座基地,有一生化兵迎战,轻易摆平后找到短笛,并加能量级和用牌数。

第三关:火山沙漠岛(上)——冲破火山

短笛单独行动。岛上的建筑物有一个山洞,两个练功房(击木桩和冲击波赛),两个加血房,居民屋,一座大院,一座石山,一座孤岛(沿海处),裁判先生的家,撒旦的家,一座火山。短笛进入山洞——正确地说是地洞,会遇见一个看上去很普通的生化兵。它



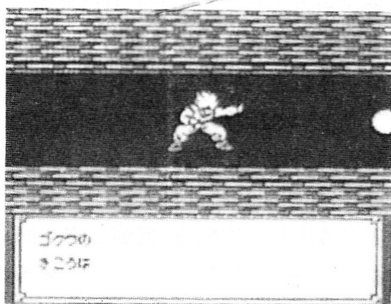
说一大堆乱七八糟的外星语,把短笛弄蒙了,让对方溜走了。短笛此时去西部城市,布尔玛不在家,遇见她父亲,让短笛进行打桩训练,合格后送短笛一根电视塔的接发器。这时再到火山中,将出现一座基地,有生化兵出现,摆平,找到了特兰克斯,加能量级和用牌数。

第四关:火山沙漠岛(下)——孤独战士贝吉塔

这一关由特兰克斯担当,仍在火山沙漠岛进行。一开始,直接向左右,看见一对蠕动的生化兵,一对二,可以很轻松解决。然后到右方沿海的孤岛上去,看见布尔玛抱着小特兰克斯,正被两个生化兵挟持,原来这是贝吉塔和布尔玛住的地方,特兰克斯刚想战斗,一阵打杀声,贝吉塔冲了进来,保护妻儿,现在是父子超级赛亚人对两个小小生化兵。很容易就消灭了它们,加能量和牌数,过关。

第五关:冰雪岛——邪恶的四人组

这一关一开始由悟空、悟饭父子打头阵,岛上有两个加血房,两个训练房(抓波波先生和扯书卷)一座石山,还有一架大型飞船。两个赛亚人直奔飞船,突遇短笛,一起加入战斗,然后消灭这架飞船。此时去石山,会看见一座冰封的基地,然后去西部城市一趟,再回到冰雪岛。刚一回岛,即遇见一个生化兵头目带一队圆头兵袭击三人,消灭了圆头兵,这生化兵头目立刻逃走。此时直奔石山,发现基地已解冻,那刚逃走的头目正在此处。他不断派出圆头兵小队抵抗三人,消灭两队后,特兰克斯和贝吉塔又赶到,这真是最



强阵容。五个Z战士到齐,杀绝圆头兵,最后又杀死了头目。这时去西部城市,发现多了一项选择,选择进入。

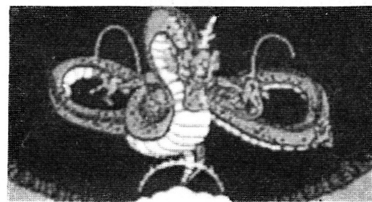
出现了四条人影——为首的竟是弗利萨!随后的有他的哥哥克维拉、赛亚人塔莱斯和反叛的超那美克星人史拉格。前两人能量均为两千,后两者一千有余,五位战士费尽全力杀死了四个恶人,但从宇宙深处黑暗的地方传来的邪恶魔法又使四个恶人复活。这样Z战士不得不又重新战斗一次,终于消灭了四人组,但最后临死前,穷凶极恶的弗利萨发出特大能量弹,将火山沙漠岛炸毁。布尔玛送给Z战士们龙珠雷达,去寻找龙珠,恢复火山岛,救活岛上的人们。战士们一起加能量级和用牌数。

第六关:寻找龙珠——神龙出现!!

由于少了火山岛,Z战士们就在剩余的三个岛上找龙珠。注意雷达上显示的最中心点即你所处的位置。这样不太费力就找齐了四颗龙珠,还有一颗由小林收藏,必须等找到四颗后才能到小林家里,小林将龙珠拿了出来。这时,前一阶段不显示的两颗龙珠开始在平原沙漠岛显示,走到正确位置,出现一个包着头的人,龙珠就在他手中,他交出两颗龙珠,突然摘下头巾,原来是炒饭皮拉夫(这个笨蛋的事迹可在七龙珠的漫画中得知)。他要求战士们送他一个愿望——当然不是征服世界。这样,七龙珠已齐,云开雾散,神龙出现,一个愿望是恢复火山岛,一个愿望是送皮拉夫一套房子,于是火山岛上的那个大院便归了皮拉夫。

第七关:飞向宇宙·奔向战场的路(上)

在火山岛上,先去唯一的湖边一座很明显突出的半岛上,遇上一个小



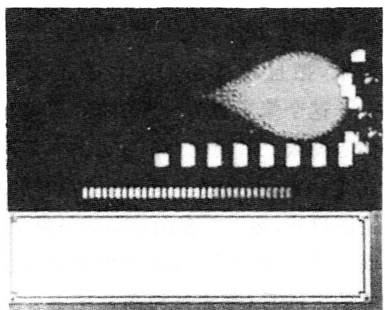
孩,给贝吉塔加高能量级。然后去撒旦的家,撒旦送战士们一张他的签名——这个笨蛋世界冠军,他的签名居然还能派上用场呢!接着去上面裁判先生的家,他会送一场标有“四号”的拼图碎片,然后再去山地岛的鸟巢,找到一号拼图碎片,再去一次能变金字塔的大沙丘(平原沙漠岛),能够找到

二号拼图碎片。接下去到西部城市，选择第二项，里面有一个居民会拿起撒旦的签名，并送战士们三号拼图碎片。这时再到火山沙漠岛的石山中，能拿到一堆紫水晶，将紫水晶带到西部城市布尔玛处，布尔玛把紫水晶加工并装配到宇宙飞船中。飞船造成了，战士们坐着飞船向遥远的太空中飞去。

第八关：白色惑星——奔向战场的路（中）

宇宙中，出现一个阴云环布的黑暗基地，飞船向基地飞去，但整个飞船开始剧烈振动起来，不能进入基地，同界王联系后战士们来到了另一星球——白色惑星。

这个星球上的建筑物有：居民区，两个训练房（抓波波先生和扯书卷），两个加血房，一根巨大的圆顶石柱，一个由石块围绕的地洞。整个星球上到处残垣断壁，且处处都能遇到高等生化兵和邪恶法复制的四大恶人组成的战斗团。战士们到圆顶石柱顶端和一个外星人对话，然后到方石环绕的地洞中去。穿过不太长的地道进入一个石塔中，遇见一个复制的弗利萨，五个打一个，可谓“五马分尸”，干干脆脆，杀了复制弗利萨，得到一只金属环。然后出洞。这时还在白色惑星上转悠，是不会有发现的。但只要回到宇宙的星球选择画面中，再回到白色惑星上，就会有一架奇怪的飞船从面前飞走了。此时回到宇宙中，发现有一颗黄色惑星上有了“︵”的标志，即能够到黄色惑星上去了。飞船载着战士们向黄色惑星飞去。



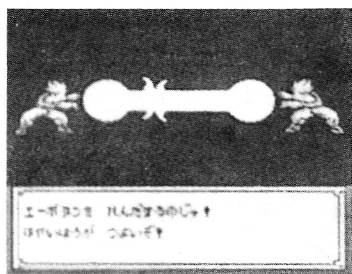
第九关：空旷的星——奔向战场的路（下）

黄色惑星上非常空旷，放眼一望，黄色一片，全是翻滚的泥水。上面有一座练功房（抓波波先生）、两座加血房、两个大岛、一个环礁。战士们直接向左下走，可看见环礁，和它旁边的一个岛，岛上正是刚才的飞船。进入飞船，里面有一个奇形怪状的外星人，他让战士进入打木桩训练，随后送给战士们一块蓝色的图块。这时到白色惑星的居民区里，一个长得象狗的外星人拿走的图块，而且送给战士们一只海星——这是进入环礁的钥匙。此时再到环礁中心的小岛上，便能够进入其中，并和里面居住的“鱼民”对话——他们长得跟大头鱼一个模样。这时再直接向左下走一会看见另一座岛，岛上什么也没有——不是隐藏了什么，是真的什么也没有。但仔细看，岛的左上方有一个淡黄色的泥漩涡，进入泥漩涡，发现一个类似海马的外星人正被一小队生化兵挟持。杀死这队敌人，救出海马人，海马人会给战士们加能量级和用牌数（这时战士们已经可以使用七张牌战斗）。接着到白色惑星上的居民区中，外星人又把黄色图块给了战士们一颗珍珠——这是进入黑暗基地的钥匙。此时再到白色惑星上居民处，把图块还给外星人，它们会再给五个战士加一次能量。回到宇宙空间，看！黑色的基地已经有了“︵”的标态，证明这时已经可以冲进黑暗基地大杀一番了。但是别急，此时的战士们能量级仍不够高，再回到地球上，走到平原沙漠岛上。直接向左方前进，来到沿海的一个小岛，进入岛上的小房子，这是拼图的所在，有一张图残缺不全。此时按“A”键，将四块拼图碎片补进图中，每补一块就会给战士们加一次能量级，此时悟饭的能量已高于悟空了。然后就要可以去决战了，不过决战前最好先在地球上选个岛，多凑一些神龙卡片。在基地里几乎步步都有敌兵，且都不好惹，所以免战牌不可缺少。

第十关：激斗！！超级的热战。

黑暗基地里四通八达的通道大体上有五个分支，其中四个通向四个机械卫兵，一个通向黑暗魔术师的基地核心。先去攻打四个卫兵，每个卫兵有800的能量，很是厉害，须苦斗一番才可解决。其中有一个士兵被消灭后，Z战士们可以加高能量级。这时，核心的大门已敞开，但请不要急着去冲杀，如果这时回到地球上，将有大收获……

到火山沙漠岛上，去以前的那个地洞，会遇见一个能量5000的特殊圆头兵，五个人将它消灭，又可加高各自的能量级。此时悟饭的能量已加至



9500，比父亲悟空还高出500呢！这时再到某个地方去，拿到一样东西，然后去黄色惑星的环礁中。大头鱼们将交出最后一块拼图碎片，到平原岛的拼图房中拼上去，又将加高战士们的能量级，此时的悟饭已经达到了最高境界9999！！至于这某个地方，某样东西，还请闯友们自己去研究吧！

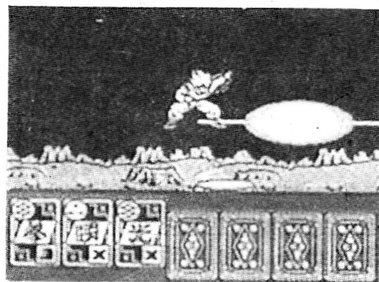
重新回到阴暗的宇宙中，进入基地核心，开始准备决战了……

巨大的基地前，出现了本集七龙珠最大、最邪恶的祸首：魔术师，是他用邪恶魔法制造了一大批生化兵，又复制了无数的四人组。他的能量有9000，并且会一种六张牌联用的绝招，将四周的妖火聚成巨大光柱释放出去，可损伤你2000—3000的能量，须万分提防。这个邪恶的魔术师有两次生命，于是你必须战斗两次。这场战斗显得非常艰苦——因为除了能量弹和必杀技有可能伤他，不论拳、脚，或其他近身招式，全都被他一一躲过，不可

能击中，所以最好多用选“必杀技”的卡片战斗。

最后，精疲力尽的Z战士和你终于消灭了元凶，画面上出现了上升的制作组表，最后出现了“END”的字样。但这不是结束，如果你在同魔术师的战斗中，用不多于三轮的战斗消灭每次生命，那么在战斗结束后，只要不按任何键，等“END”字样出现后，再静侯十秒钟……

突然，整个画面剧烈振颤起来，“这是什么？”悟空问。只见在遗留的基地中，伸出一只大手，随后渐渐出现了一个巨大的人影，这才是真正需要消灭的、最厉害的、由邪恶势力制造的超级生化人！他的能量是9999。虽然肉搏也可以击中他，但在他巨大能量的面前，效果实在太小了。而且他是个惯于躲避必杀技的家伙，悟空的超级龟波、悟饭的魔闪光，被很容易躲过。他联用七张牌，头和身上开始冒出火焰和彩光，却不出手攻击，别以为这是好事。在第二轮进攻时，他又会将七张牌联用，此时有无数光点倒收入他的头顶，然后一束巨大的光束从胸口喷出，这一炮可以分成五炮给每个战士都来一炮，且所伤能量至少在2000－4000之间，有时高达五、六千，所以弄不好五个龙珠战士一眨眼全都报销了，岂不冤煞？以笔者之意，在见他第一次联牌集气之后，应给每位战士都加足能量，用来换这吓人的一炮。最后战胜这个超级生化人，才算取得了最后的胜利。战士们的飞船返回了地球，此时才出现真正的“END”。



·标题上“管理”字样为抹除记忆。

·在行走时按选择出现六项，它们是：

(上三项)定位、回到地图、记忆

(下三项)存物、战士表、牌表

七龙珠Z外传的技巧

·躲避迎面飞来的能量弹·

——在能量弹飞至高自己约四分之一屏幕不到时，按单发键B。

·弹飞迎面飞来的能量弹·

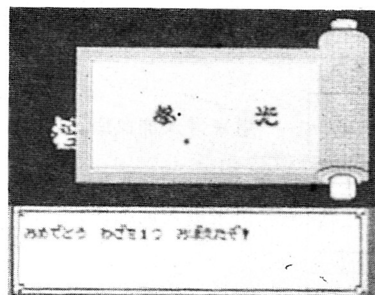
——在能量弹飞至估计自己控制的人物的手臂刚能够到的距离稍多一点处，按单发键A。

注：以上两法，不可靠连发A、B完成。

另外在此提示一下，在除贝吉塔以外的四名战士的三字必杀技前加“拳拳”两张牌，会有大收获。

攻打《七龙珠Z外传》其中最重要的一点，便是收集“神龙”的卡片。方法是：在行进版面走路时，将七张牌中左上角龙珠星数重复的牌用掉，换新牌，这样不断重复，直到七张牌牌角的龙珠能够1——7星都有时会有神龙出现。即物品存放档中多一张神龙卡片，用一张神龙卡片可实现两个愿望，即在已给的十七种物品中可取两样。关于十七种物品的表格如下：

日　文	中　文
せんず	仙豆
せんカい	药箱
クリリソ	小林
チセオズ	饺子
2まいペラス	两张牌
テレポート	瞬间移动
たかたま	换人
ちよつとかいふく	蓝药瓶
ラソゾゾハソ	天津饭
ヤムチヤ	乐平
ひつさつわさ	选必杀技
ぢいはらう	免战牌
イソフオソーゾヨソ	书卷
とソガテ	换牌
ルーしソト	问号箱
ゆんなかいふく	红色药瓶
パワーレーダー	探测器



它们的作用如下：

仙豆：给一人加满能量，并可使死去战友复活。

药箱：给一人加满能量，不能使人复活。

小林：请小林出来，给众多敌兵一人一炮。

饺子：用特异功能使某一敌人暂时不能战斗。

两张牌：给战士战斗时多用两张牌，只限一次。

瞬间移动：在走路时用光标定某位置瞬间到达。

问号箱：靠运气随表抽取一种物品(包括神龙)。

蓝药瓶：给一人加一部分能量。

天津饭：用四身拳，给每个敌人一人一炮。

乐平：用爆气弹击敌。

选必杀技：在必杀技的记录栏里选一种使用。

免战牌：遇敌而不想打时可以退出。

书卷：关于必杀技使用的提示。

探测器：测对手的能量，有几个测几个。

换牌：根据需要改换牌角尾数，牌角标志和字。(用方向键左右改变内容上下改变项目，A固定)。

红药瓶：给每个战士加一部分能量。

牌角标志含义：

叹号——换全部牌·赠送物品·用已有物品换想要的物品·遇敌。

纸牌——加大或减小全部牌的龙珠

星数·给某一张牌龙珠加至最大点"Z"。

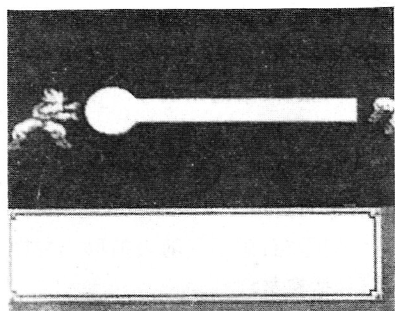
心——用来进入加血房。

杠铃——用来进入训练房。

靴子——有可能将所走的步长加大一倍。

拳头——增加此牌的战斗威力。

"×"——无意义。



·牌角龙珠星数含义:在走路时决定走路的步长,在战斗时决定战斗的威力。

·使必杀技威力提高的方法:

由于必杀技是由不同种类的牌联用,牌数分2张、3张、4张、5张几种。且龙珠星数决定战斗力。所以这几种必杀技的龙珠星数大小的最佳排列是:

两张牌的必杀技:(星数)最大——最小。

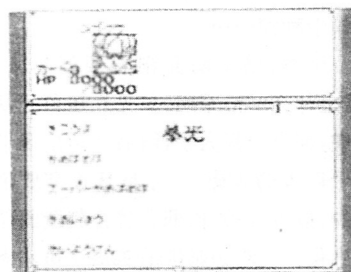
三张牌的必杀技:最大——最小——最大。

四张牌的必杀技:最大——较大——较小——最大。

五张牌的必杀技:最大——较大——最小——较大——最大。

在使用必杀技时,星数排列最好能接近以上的顺序,这样可以比一味用最大星数的必杀技威力更高。注意第一张牌星数一定要大,最好再多用有"小拳头"牌角标志的牌,这样可以打出出乎意料的惊人威力。

好,《龙珠Z外传》的秘密差不多在此了。另外,当你打通关后,会发现各人绝招仍不齐备,这里提醒你,有相当一部分绝招的拼法暗藏在一些居民的讲话中。譬如饺子会对你讲:短笛有一必杀技是5个字,拼法为:气——气——体——体——?这个"?"是某一种牌,这需要闯关族自己去摸了。明确



告诉各位,这招乃是著名的魔贯光杀炮!还有小林讲的"……"天津饭讲的"……"祝各位玩家闯出一个个迷魂阵!!

责任编辑　索冰

《三国志Ⅱ——霸王的大陆》　FC

音乐欣赏法:当游戏开始选择游戏方式时,按住A键不放,并快速旋转方向键,则会出现音乐选择。

直接通关法:当游戏开始选择游戏方式时,按住B键不放,并快速旋转方向键,则可直接通关。

北京　路申

《七龙珠外传》　FC

超强对手出现:在最后战斗前,不要将悟空和贝吉塔训练到极限,直接去战胜关底,待STAFF画面出现END之后,静待二十秒便会随着一阵轰鸣而出现一个更强的对手。

上海　凌波灏

《宇宙达人》　MD

过关妙法:在打关底时扔一颗炸弹,在炸弹威力没有消失以前按暂停键,过50秒后飞船就会自动炸毁,这样就可轻易过关了。

南京　何昊旌

《战斧Ⅱ》　MD

增加接关次数法:在标题画面出现前按住A、B、C不放可进入OPTION,然后放开A键,进入游戏后,接关次数就会由3次变为8次。　南京　何昊旌

《魔法王子》　MD

增加人数法:如果遇到一种弹簧棍,只要王子落在其顶端的黄色尖上,即可获得1UP,如此反复可得到14人。

第二关首脑不战而胜法:在落入首脑房间后,飞落在最左边的木桩上,即可得到过关宝物,然后落下向左出洞即可。

西安　马克杰

《空魂》　MD

选菜单法:在标题画面出现时,按住A、B、C不放,然后启动即可。

西安　马克杰

《梦幻模拟战》　MD

加强装备法:在选择出场人物及兵士时,按住START,A、B、C键直至音乐旋律改变,便可获得八件宝物,增加攻击力或防御力。　上海　王大卫



电子游戏节目十年

3

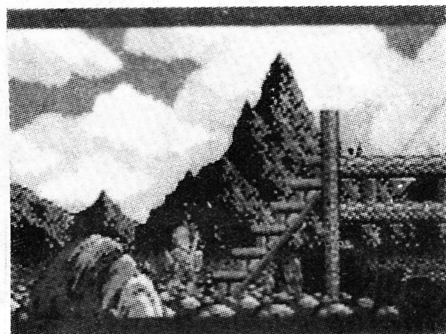
1988·RPG年(上)

文/小楠　　图/谢鹏

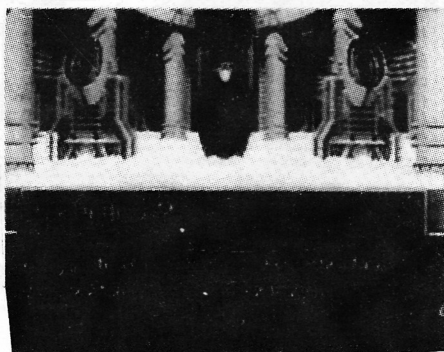
一、1988年是任天堂继续独霸游戏界，保持江湖地位的一年。无论从游戏数量、质量、市场占有量看都是无可争议的龙头老大。下面从四个方面谈谈88年游戏界的概况。

(1)　RPG稳坐头把交椅

1987年继《勇者Ⅱ》、《神剑除魔传》、《最终幻想》、《女神转生》等RPG名作大显身手之后，RPG乘胜进击，精品迭出。88年仍以《勇者Ⅲ》挂帅，《最终幻想Ⅱ》(销量最高第2位，入围11次；认知度最高第一位，入围34次；平均分8.25点)继续保持水准。新作《伊苏国》、《贝兽物语》的加盟，更使RPG猛将如云，势不可挡。《伊苏国》(88年8月26日，VICTOR出品)是移植街机游戏的典范。在维持故事情节的基础上，在地图和宝物方面做了较大改进，一举成功，被有些玩家评为最佳节目。先后在FC、SFC、PC-E、MD上出现。销售量最高第7位，入围2次；认知度最高第9位，入围2次。平均分7.50点。《贝兽物语》是NAMCO独立制作的新节目。游戏过程中，集齐四种贝兽，就可以打败黑暗魔王。人物(包括敌人)造型继续保持NAMCO的路数，大头小身子，很有型。加上宝物设计独特，销量最高第5位，认知度最高第8位，平均分7.50点。


RPG年的左边锋——伊苏国。

在RPG内部，则“勇者派”和“反勇者派”已经形成。反勇者派的中坚当然是越做越棒的《最终幻想》，尤其是Ⅱ代突然出现的抢购热潮，直接威胁着《勇者》的霸主地位。其他还包括《神剑除魔传》和《女神转生》等。这种良性竞争到今天还未结束。


"反勇者派"的中坚——女神转生。

(2) 黑马——模拟仿真类游戏(SLG)

在按传统划分的八种游戏类型中,SLG始终忍气吞声,稳居老末。83—86年只生产3部,聊胜于无。87年生产了6部,半死不活。88年突然火箭般地猛窜为21部。带头羊88年3月18日由光荣推出的《信长的野望全



国版》。中坚力量则是NAMCO的《三国志——中原的霸者》和光荣《三国志》。前者我们将在十佳节目中加以介绍。光荣《三国志》价格为空前的9800日元,(当时一般卡带价格为5000日元左右)。销量最高第2位,入围6次,认知度最高6位,入围46次。它的最大特点是忠实于原作。由于两个三国志游戏的成功,使不少玩家沉迷于战乱群雄的历史世界当中。三国成了游戏厂商和游戏迷的经久不衰的热门题材,光荣也暴得大名。有人甚至说,凡光荣出品的历史摸拟游戏,必属佳作,大有名人即名言的味道。这也许是对一个软件厂商最高的赞美吧!

(3) PC-E强力挑战

1987年NEC(日本电气公司)推出各方面性能都优于任天堂的新型电子游戏机PC-ENGINE,其先进的数字化音响,大容量的激光盘存储器,逼真的游戏画面直逼街机,使任天堂相形见拙。如果说87年PC-E的4部游戏(全部为HUDSON制作)还不能对FC构成威胁,那



这是93年PC-E上的《饿狼传说》。试想五、六年前这种效果的游戏机,FC怎么吃得住劲儿。

么88年的22部游戏已经形成相当规模。由于NAMCO,VICTOR、NCS等厂商的相继加盟,尤其是HUDSON和NAMCO的大力支持,PC-E在十佳节目中居然占据4席,几近半壁河山。可以说有质有量,渐成气侯。使任天堂不能不认真对待,把开发新型机种提到紧迫的日程中来。

PC-E在88年生产的22部游戏,几乎囊括了全部游戏类型。除了将在十佳中介绍的4部游戏外,较出名的还有对战游戏《PC街霸Ⅰ》射击游戏《龙魂》等。

(4) MD败部复活

如果说PC-E是对任天堂江湖地位的第一冲击波,世嘉MD则是第二记重拳。83年以后,世嘉阿罗士在与任天堂FC的较量中一败涂地。据资料称,88年任天堂占有日本市场销售量的97%以上。世嘉公司为免于全军覆没,只好曲线救厂,撤出家用游戏机市场,转向大型街机以求生存。同时卧薪尝胆,利用美国的高技术,成功地在88年10月开始发售16位MD机。同时推出《雷霆战机》(10月29日4M)、《太空哈利》(10月29日4M)。它采用双重画面设计,使游戏更富于立体感和动感。MD主角的大小是FC的20倍,色彩数是FC的8倍,容量通常是FC的20倍,音源数是FC的10倍,而且是立体声。可以



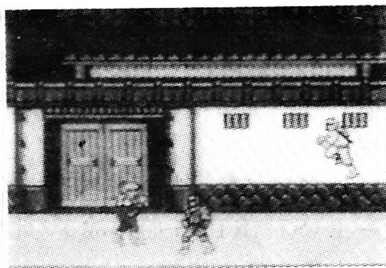
让任天堂活得不舒服的世嘉。

说 MD 的出现敲响了 FC 八位机的丧钟。虽然由于 SEGA 在软件制作力量上的薄弱，缺乏大软件商的支持，88 年只推出 4 部节目(包括《兽王记》)全部由 SEGA 自己制作。所以任天堂 FC 直到 88 年仍旧维持着黄金时代的繁华与荣耀。但那只是一种惯性的力量，任天堂的消极防御抵消不了世嘉的凶猛进攻。超级任天堂(SFC)的一再延误，使任天堂失去了极其宝贵的市场时间。不久，它就会感到 SEGA 组合拳的份量。

二、88 年共生产游戏 214 部。其中任天堂 188 部，PC-E22 部，世嘉 4 部(2 部动作类，2 部射击类)。

下面还是以介绍任天堂情况为主。

(1) 任天堂 188 部游戏中，动作类 56 部，仍居老大。我国电玩迷极熟悉的几个经典动作游戏都是这一年产生的，除《超级马里奥 3》稳居十佳之列，如受到行家一致推崇的《忍者龙剑传》，虽然游戏难度偏高，但画面制作精美，浓重沉郁的背景，鲜明的人物个性，都给游戏者留下深刻的印象。在日本销售量最高第 5 位，平均分 8.25 点。91 年推出《忍者龙剑传Ⅱ·黄泉的方舟》，但口碑似乎不如一代好。再一个是根据街机移植的打斗卡《双截龙》，以血腥的群殴为特色，平均分 7.25 点。Sunsoft 出品的迷宫游戏《超惑星战记》平均分 8.00 点，《古巴英雄》平均分 6.75 点。最后不能不提到《魂斗罗》，相信许多玩家和笔者一样，都曾以《魂斗罗》为启蒙老师。它难度适中，人物动作流畅协调，使笔者至今都很喜爱。但《魂斗罗》在日本反映一般。销量最高为第 9 位，平均分 6.75 点。处于中等水平。

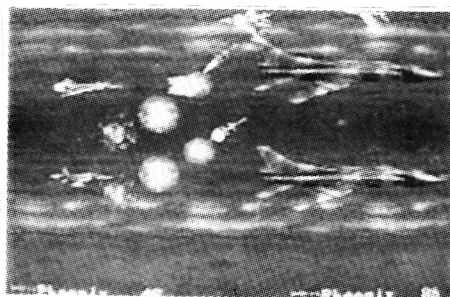


培育了一代人的《双截龙》。

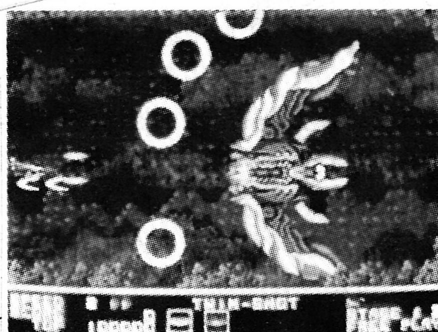
(2) 第二位是体育类 37 部，可以说出人意料的多，评价相当好，销量也不错。十佳节目中，体育入选 4 部，简直有点不可思议！侦探推理类 28 部，几乎都是失败之作，人们对那种千篇一律的“×××杀人事件案”已经厌烦和失望。模拟仿真类 21 部，居第 4 位。RPG13 部。射击类和桌上类同为 12 部。射击类继续不景气(不争气)，只有《宇宙战机》和《赤色要塞》还说得过去，但都无法超越《沙罗曼蛇》，更难比 PC-E 的《R－TYPE》。益智类 3 部，几乎成了弃儿。但出人意料地窜出一匹黑马《俄罗斯方块》，它玩法简单而变幻无穷。Ⅱ代增加了对战等其他玩法，日臻成熟。手掌机的普及更使俄罗斯方块成为老少皆宜的消遣佳品。人人都是建筑师，销量最高第 4 位，入围 36 次，认知度最高第 3 位，入围 26 次；平均分 7.25 点。玩友们恐怕哪位也不好意思说没玩过吧。



想不出有什么好玩。



只能是半死不活的射击类？



(3) “其他”6 部。许多读者来信问“其他”是什么意思？笔者以为就是“不入流”吧！试以 88 年为例，“其他”中有一部游戏叫《中国占星术》(1M＋64K)，号称中国有 4000 年占星术，以鬼谷子算命学为依据，用严格统计的结果推算生辰八字与人的命运的关系。内容包括天赋、性格、婚姻、命运、官运、月运、日运、年运等八项。还有一部《神宫馆·电脑九星卦》，由日本著名的年历修订权威机构神宫馆监修。根据人的生辰日月来测定 89 年的运势。由一斑可窥全豹，“其他”大致都类似，可说“不入流”吧。

梦幻模拟战

IMAGE FIGHT

类型 SLG	机种 MD	厂商 SEGA	容量 4M

文/李波

梦幻模拟战是 MD 游戏中不可多得的 SLG 精品，其制作精细、场面宏大、规则复杂、情节奇幻，使得很多朋友都对它爱不释手。但由于难度较大，有不少玩者常常不得要领，因此笔者撰文以方便诸玩友攻关。



游戏是以武将及其部队配合作战的形式进行的。版面中通常分为自军、友军和敌军，只有自军是由游戏者用指令控制的。当机控的武将行动时可以按住 B 键使这一过程加快速度。武将和部队的 HP 均设定为 10，若武将受伤可以用治疗指令回复体力。部队受伤时只要靠在该部队主将身旁，便可以顺利回复兵力。

登场武将全都拥有强大的精神力，他们的周围都有着一定范围的结界。一支部队若在其将领的结界内作战，力量就会得到加强；反之若冲出结界即处于无领导状态，战斗时会十分不利。此外一位武将手下兵士再多，若本人被打倒也会造成部队全灭的后果。以上情况是敌我双方通用的准则，玩时一定要多加注意。

本游戏中的主人公们有着各种职业，当积累了一定经验值还可以转职成为不同职业的更强武将。而随所转职业不同，所带的部队也不同，等级越高，可以带领的兵种越多。

每天开始前会出现三项指令，第一是在上次战斗所剩下的 P 值范围内给武将配备部队，每人最多可带八队士兵，所有部队都有相适及相克性。针对敌军士兵选派兵种是一个重要课题。基本上弓兵克骑兵、骑兵克枪兵、枪兵克弓兵，而根据不同的地形会有不同的作战效果出现，比如人鱼士兵适合水战，弓兵适合丛林战等。

第二项指令是宝物分配アイラム，宝物随剧情推进会陆续得到，全剧中有机会得到的宝物计有：宝剑（攻＋2），盾（防＋4），魔杖（攻＋2），十字架（防＋2），回复魔法（面积×2），魔之斧（攻＋8、防－10），念力护符（防＋2、结界面积×4），绿色宝珠（MP 消耗×1/2），圣剑（攻＋4、防＋4），龙之剑（只限在第十六关发现及使用攻＋5、防＋3）。有些宝物是特定的，若分配不当就起不了作用。

当兵士及宝物设定结束，就可以用选项スタート（START）开始作战了（此时要先在地图上设定各武将的位置）。

作战时的指令介绍：

武将的指令，移动：武将本人移动。

攻击：对相邻的敌军或敌将作攻击，若移动至敌人身边停下时会自动选择攻击目标，这时把光标移回武将身上则为待机。





魔法：只有具备MP的武将会使用，分为攻击系和回复系两种，回复系可以帮助他人回复。

治疗：对自己进行治疗，治疗一次回复三格。

指令：一天的指令结束时，武将的部队若没有游戏者的指令则按指令行动。分为四项：

①移动：士兵追随武将移动，通常都会不紧不松地采用战斗队形。

②防御：部队密集队形，围在武将身边。

③攻击：部队向敌军作主动攻击。

④手动：当没有指令时停在原地不动。

部队的指令只有移动和攻击两项。

游戏中按START可以从调出功能菜单，共七项指令：

①战略终了：自军布置结束，进入友军及敌军行动。

②全体地图：可显示自军与敌军的位置。

③胜利条件：完成条件即可过版。

④半自动：由CPU替你做一次行动。

⑤游戏速度：速度设定（快、慢）。

⑥BGM：音乐设定（有无）。

⑦中断：存贮进度。选项有YES和NO，选NO时回到标题画面，但已记录可以CONTNTE。

剧情篇

一、燃烧的王城

那是一个战乱的年代，野心勃勃的达鲁斯帝国皇帝提欧斯为了得到传说中的圣剑，“兰古利莎”而派兵攻打巴鲁达城。游戏的主角雷顿，一位年轻的皇族武将，和他的朋友经验丰富的骑士瓦尔柯夫一起参加了巴鲁达城的保卫战。

胜利条件：雷顿从城中脱出。

这是一场形势极其不利的战斗，敌方武将的等级高得吓人，想要把敌军全灭几乎是不可能的，当然，根据胜利条件雷顿只要向画面上方边缘移动就可以过版。不过笔者建议：让他先去战斗提高级别（瓦尔柯夫已到极限无需锻炼）。此外不必替那几位机控的友军武将担心，因为本关有一项特殊设定，即除了国王之外，海将军卡伦斯、魔导士捷西卡和女将军那姆就算被打倒，在以后的剧情中仍会出现。（但要注意这种情况仅限于本关，其余各关内若友军或自军武将被打倒均被视为死亡！）

二、到萨尔拉斯去

雷顿和瓦尔柯夫从巴鲁达逃脱出后决定前往萨尔拉斯城。途中遇到少女克里丝，她会回复系魔法，但手下兵士非常弱。

胜利条件：保护克里丝，全歼敌军。

这一版的关键是跟上克里丝的移动速度，别让她一个人冲得太远。用瓦尔柯夫的骑兵作战会十分奏效。

三、萨尔拉斯城之战

雷顿到达萨尔拉斯与守将萨恩会合，此时帝国军随后攻入了城中。

胜利条件：保护克里丝，全歼敌军。

本关仍要注意保护机控的友军，此外多让雷顿提高经验值。

四、幽灵出没的恐怖丛林

雷顿在萨尔拉斯之战取胜后，与原巴鲁达城的守将那姆会合，并决定去夺回巴鲁达城，为了隐藏行踪，要从幽灵丛林通过。



胜利条件：在丛林中坚持十天。

此版面可以不给雷顿及那姆派兵，因为枪兵对幽灵实在太吃亏，只有瓦尔柯夫的强大骑兵可以与幽灵对抗。另外五天后克里丝和萨恩会带兵来援助，克里丝的步兵虽弱小却正是幽灵的克星。

五、帝国军神

雷顿向巴鲁达继续前进，但帝国军队在军神兰斯的率领下挡住主角们的去路。兰斯虽然年轻英俊，却是一个真正的强敌。

胜利条件：打倒兰斯，全歼敌军。

本关应当以逸待劳，守住山口诱敌深入，然后集中向敌人攻击。充分利用不同兵种互相克制的食物键会对作战很有帮助。当兰斯落败时他会使出最后一击杀死瓦尔柯夫。因此本关胜利的代价是巨大的。

六、收复巴鲁达城

失去瓦尔柯夫的雷顿带着悲痛来到了巴鲁达城，率领克里丝、那姆和萨恩对城中敌军发动进攻。



胜利条件：消灭城中的敌方首脑。

这版没有什么特殊之处，只要冷静判断，果断决定即可获胜。布署时有六个位置，要注意部队的分配。

七、救援！守城的勇士

雷顿收复巴鲁达城之后，魔导士捷西卡和海将军卡伦斯也加入到阵营中，他们已经做好了准备向帝国首都达鲁斯进攻。但在这之前要先去营救安塞鲁城的阿鲁巴多将军，那里正遭受帝国军的进攻。

胜利条件：消灭敌方攻城主将，并让阿鲁巴多活下来。

极艰苦的一关：由于阿鲁巴多是机控，不知何时会被打倒，所以要尽快向城池冲刺。如果耽搁时间太长而阿鲁巴多侥幸未死，你会看到复出的帝国军神兰斯再次率兵出现。

八、乘胜追击

帝国军攻城失利，开始撤退。雷顿率大军随后掩杀，阿鲁巴多也加入了同盟行列。

胜利条件：全歼敌军。

以优势兵力追击敌人不是难事，唯一要注意的是帝国军神五六天后会随后赶到，所以要抓紧时间作战。

九、激流中的战斗

雷顿向达鲁斯前进，帝国军在奥克斯河对岸布阵，阻止雷顿的前进。

胜利条件：全歼敌军

战斗时会惊动河里的水怪，它们为维护自己的水域而战，不管对方是谁都会攻击。这里不要急着进攻，等敌人与水怪两败俱伤再出动。注意军神兰斯在这里仍有可能出现参战。

十、最后一道防线

达鲁斯已经不远了，前面是敌人最后的基地，攻克这里，向胜利前进吧。

胜利条件：全歼敌方守军

唯一要提醒的是会有敌人援军在下方出现，此后军强一些为好。

十一、达鲁斯的激战

雷顿冲破重重防线，终于到了达鲁斯城下，此时又增加了一名优秀武将普金古。

胜利条件：雷顿攻至城池中心。

帝国军神兰斯会在左下方出现来援，把他击败后他会降伏然后离去。要小心再过几天，会有两队很强的飞龙出现。

十二、皇宫中的混战

在皇宫中为打倒提欧斯，夺回圣剑而战。

胜利条件：消灭皇帝提欧斯。

从战斗开始，我军即被分割成两大块。敌人的弓兵集团军从四面围攻而来，战斗极为艰苦。要取胜必须以快速机动冲进敌阵，杀死主将，这样其军团也会随之消失。

十三、邪恶妖龙

回师途中，发现了被变成石像的兰斯及其军队。原来这一带生存着能令人石化的妖龙。为救出兰斯而战吧！



胜利条件：全歼敌人。本关应派骑兵攻击妖龙，另外用步兵去对付幽灵。要取胜是十分容易的。

十四、呼啸的狼群

雷顿在途中的村落除去一只人狼，却引来了大队人狼的袭击。

胜利条件：全歼敌军。

本关尽量多派骑兵，并且不要急于杀死头目，多打几仗提高等级。

十五、火神对龙神

雷顿率军前往传说中的圣魔之地，途中圣剑忽然失去了光芒。

胜利条件：找到火神对付龙神，并从龙族手上营救三位友军武将。

本关只能出阵四人，首先要派出一位进化至飞鸟骑士的武将，其余三人尽量选用强者。让飞鸟骑士向上方飞行，消灭敌军解开火神的封印，请他去对抗巨龙，可以用攻击魔法协助火神作战。

十六、黑暗峡谷

雷顿由救出的武将口中得知，妖神尼可利斯的存在及其计划使魔王复活的情报。于是他带兵前往黑暗峡谷。

胜利条件：全歼敌军。

本关无需多派兵士，只要在左方派出一队步兵团去对付幽灵团，右方让武将们在山口一夫当关即可顺利歼敌。

十七、妖龙军团

正义之师在瓦鲁西利亚城郊与妖龙军团遭遇，再次展开恐怖的激战。

胜利条件：全歼敌军。

这一版需要大量的弓兵，在原地等待飞龙军团冲过来送死。然后再向上方去消灭整个龙军团。

十八、瓦鲁西利亚攻防

雷顿率兵攻向瓦鲁西利亚城，城中有重兵防卫，妖怪成群。

胜利条件：消灭敌主将。

本关若不想练级的话，直接让飞鸟骑士飞入城墙去攻击首脑即可取胜。

十九、魔城

妖神尼可利斯在魔城中布下重兵要打败雷顿的正义之师。武将们毫不畏惧，冲入城中，而兰斯在此前认为他的战斗已结束而离开了。

胜利条件：消灭尼可利斯。

如果兰斯离去后仍有其他飞鸟骑士就会十分方便：让飞行部队在尼可利斯妖力不及处停留，第二天便可打倒他。否则就只有与敌人进行白兵战。要小心一点，尼可利斯的妖术能使你的兵士自相残杀，千万别被他击中。

二十、黑暗的封印

最后的战斗来到了，在黑暗神殿中有大批敌军守卫着魔王的封印，能否拯救世界在此一搏。

胜利条件：全歼敌部队并打倒魔王卡欧斯。

尽量多派最强的兵士出战，打倒守卫封印的敌将后大魔王就会复活。尽量不要让他有施展法术的机会，用小兵去引开他身边的火鸟，然后配合魔法袭击用武将围攻即可消灭它！

战斗结束了，世界又回到了和平之中。

大家向雷顿祝贺时，雷顿心中想到的却是去世的朋友瓦尔柯夫……

责任编辑/K.S

《异形》 FC

超级装备无敌法：标题画面时按 AA 上 BB 下 AB，START，进入游戏后再按两次开始键即可。

北京　田佳斐

《风道英雄》 FC

加血法：游戏中同时按上和开始键，即可。

北京　李凯

《龙鹰》 FC

加血法：游戏中暂停，同时按 AB 上，START 键，即可。

北京　李凯

《忍者龙剑传Ⅱ》 FC

无限加血、加命、加时间：游戏中，同时按上和 START，再按 START 即可。

北京　曹盈

《越狱》 FC

选 20 人法：标题画面时顺序按 ABB 上上下下左，START，即可。

接关法：游戏结束时，同时按 SELECT 和 START 键，即可。

上海　顾京力

《三国志Ⅱ——霸王的大陆》 FC

征兵秘技：让一名将领带一千名士兵去打仗，当兵力降至九百多时，回来征兵（后备兵必须是一万），这时这名将领的兵力可超过一千。

上海　郭至善

SHINING AND THE DARKNESS
《光明与黑暗》地图大公开

林　松

厂商 SEGA	类型 RPG	容量 8M	机种 MD

《光明与黑暗》的确算是 SEGA 的一部力作。与其他 RPG 游戏所不同的是游戏中主人公使用的武器、防具和各式各样宝物、道具，甚至连指令菜单全都有图形来显示。这对于不懂日文的玩友来讲是非常方便的，不会因为看不懂日文名称而无法更好地进行游戏。同时，这部游戏是以 3D 迷宫的主视窗的方式进行的，即你在电视画面上看到的图像就是主人公的视线。当你在幽深、晦暗的迷宫隧道中行走时，两边的景物不断向后，前边的物体不断放大，这时你就真的有身临其境的感觉。这个节目的难度并不大，难点主要在迷宫里。许多人因为在迷宫中转得不知东南西北而攻不下这个 GAME，在这里我们就把全部迷宫图向大家公开：

首先把图中文字说明一下：

门——需要用钥匙开的大门，共有 3 种。

箱——宝箱。内有各种宝物及道具，有时也会有敌人的。

水——水洼。有时会有敌人从水中冒出。

光——光明之门。

眼——光明之眼。一道堵在路中的墙，使用光玉后会出现光明之眼。

栏——铁栅栏。需用万能钥匙才能打开。

泉——记忆之泉。使用记忆宝石可在此处记忆，当再次使用记忆宝石时会传真到记忆之处，但只能用一次，所以要慎用。

洞——天花板上的洞。用绳索可爬至上一层。

×——荆棘之路。走这种路会损耗 MP。

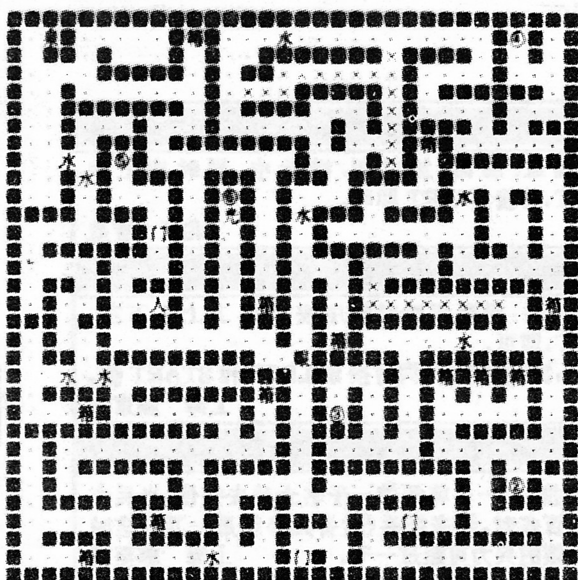
转——转盘。每走上去旋转 270°。

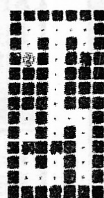
孔——墙上的孔。当你把一状似狗的宝物放进④图孔中，可使图中铁栅栏打开。

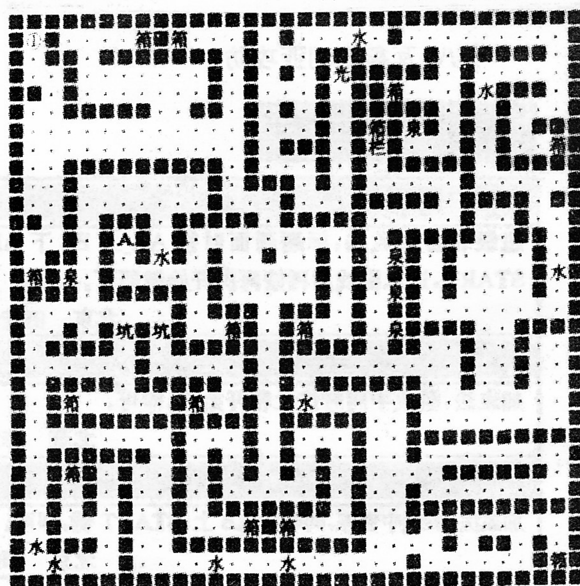
人——武士。除了①图中的，每当走近他，他可复活改击你。

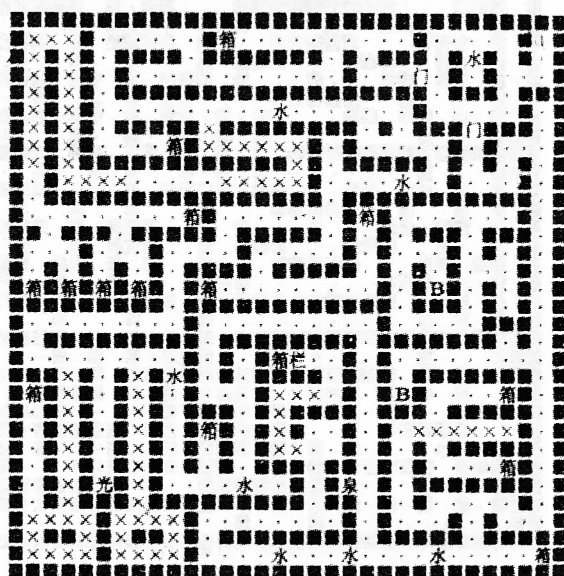
女——公主。救出公主是你的任务。

责任编辑　邱兆龙

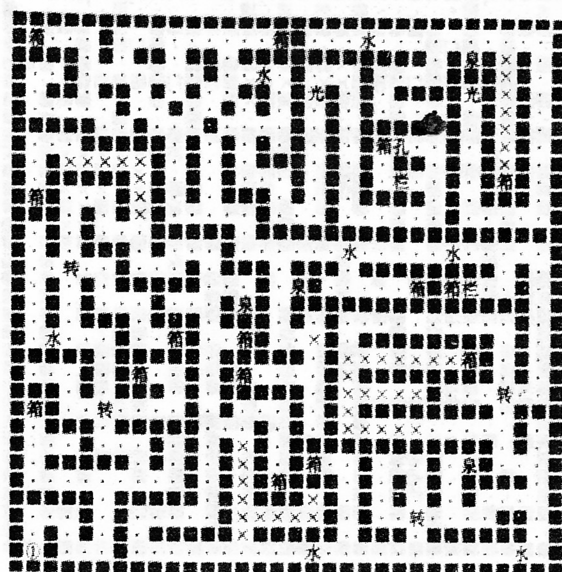

第①图


A 图

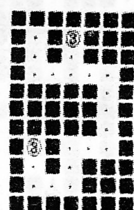

第②图



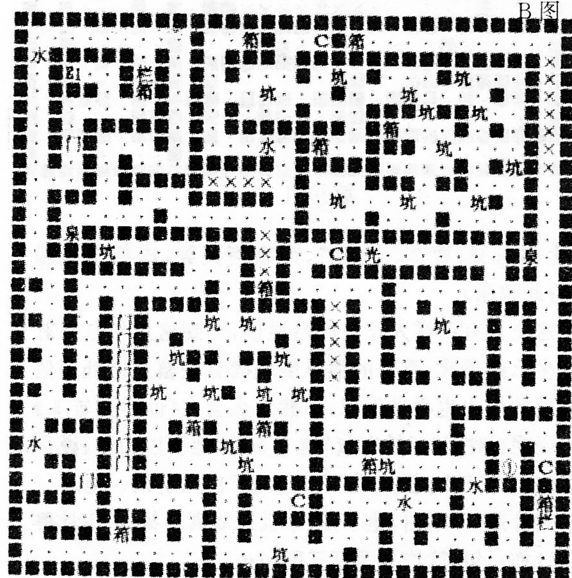
第③图



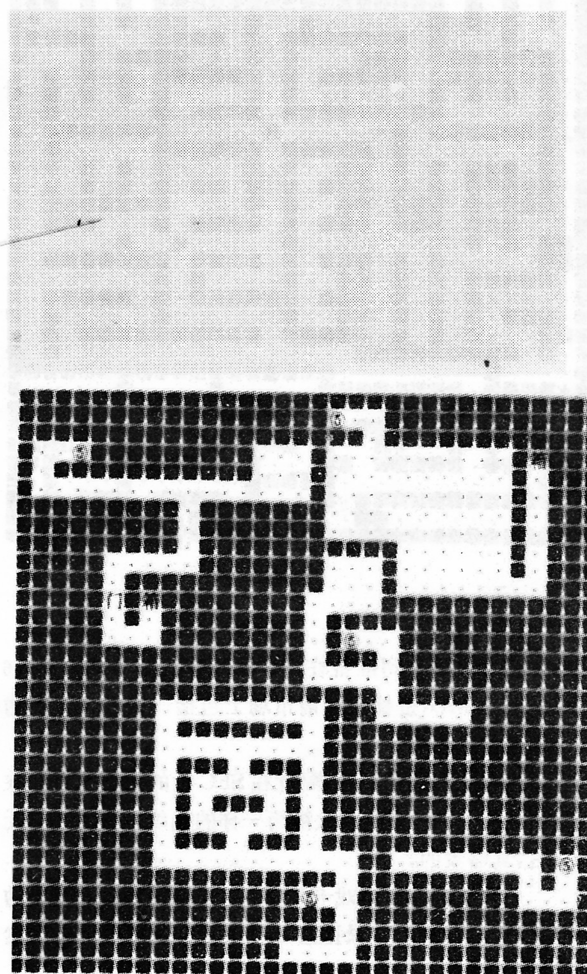
第④图



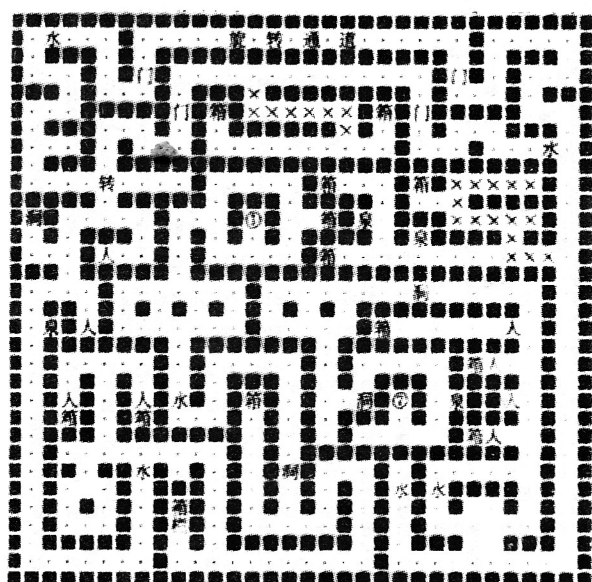
B 图



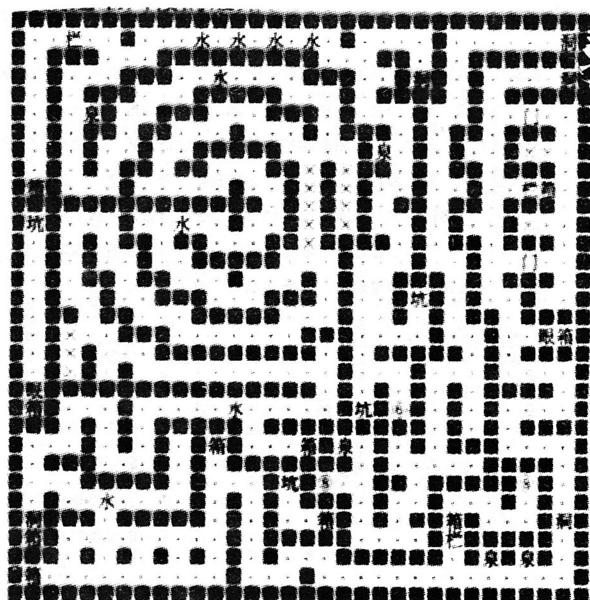
第⑤图



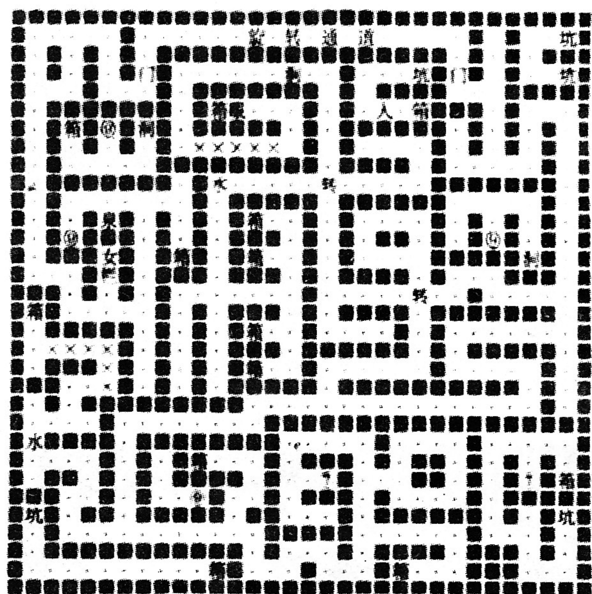
C 图



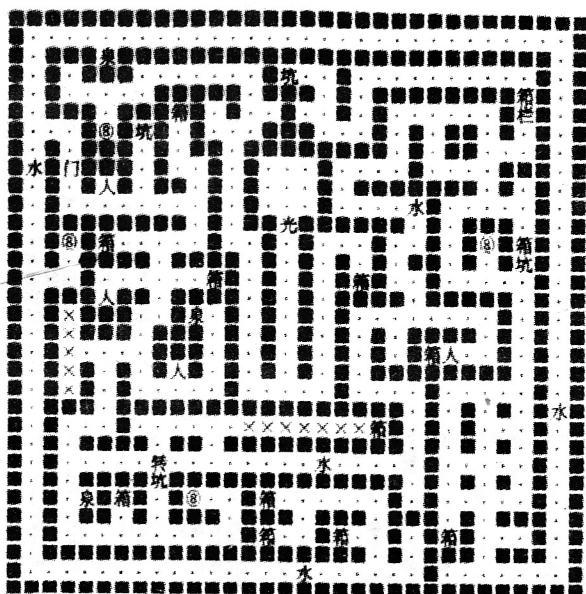
第⑥图



第⑦图



第⑧图



第⑨图

(上接第5页)

的反击。世嘉公司准备在中国市场上大量发售原装16位游戏机MD,价格比目前市场上包括一些大厂生产的杂牌机便宜许多。

来自上海的消息说,配置在SFC上的光线枪已经在当地露面。这种形状象火箭筒一样的光线枪售价600元左右,真够贵的。

一种新的万用游戏卡问世。它不但可重录八位机的节目,还有一种可重录世嘉MD节目。这对消费者当然是福音,能否占领市场关键还在能否方便用户。

(以上部分新闻由天津林松、北京汪寅、江苏昆山张某、上海唐骁、曹杰、武连涛、南京何昊旌、成都李为提供,特此致谢)。

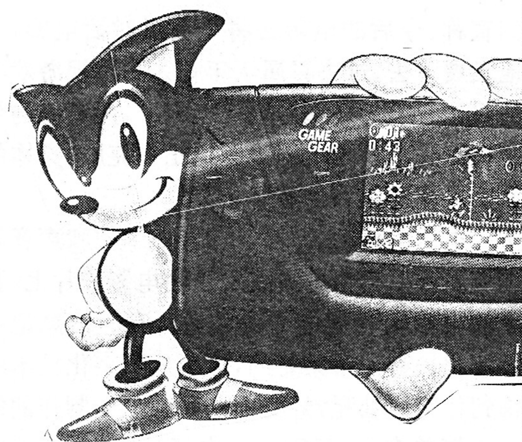
这位具有西洋人长像的吕温侯,一到这里便自夸有多么多么的勇武,看他的消息倒也确有些骇人之处。他还说他的勇力也举世无双,不然怎么会在《世界英雄Ⅱ》中出现呢!对于"三姓家奴"这一美称,他不以为然,说是为了金钱与美女,就算是"千姓家奴"也无所谓。他对自己的评价是"天不怕,地不怕,举世无双真英雄"。我觉得还应当加一句:就怕高手打三国……

责任编辑:邱兆龙

超世纪大劫争（下）

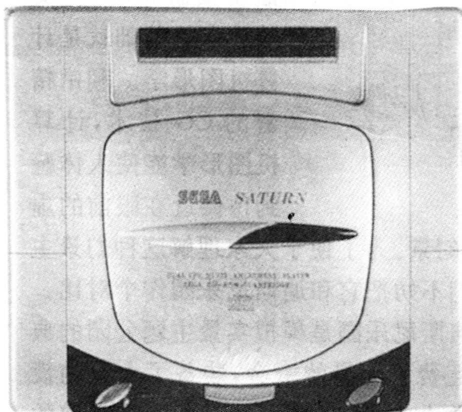
霸王硬上弓

日本世嘉公司中山隼雄社长



一 电影融电视游戏于一体

人们一提起娱乐，不外乎什么电影呀，音乐呀……等等。但是，要知道，在美国——娱乐事业的发源地，电影界的人士目前正在谈论着的热门话题却是“人机对话电影”。



“人机对话电影”这个词，乍一听有些陌生。简单地说，这种电影能够按照观众的意志和愿望，随时改变电影的情节发展。如果把传统的电影叫做“体验型电影”的话，那么，“人机对话电影”就应该叫做“参与型电影”。人机对话电影是人们对电影这种娱乐形式的全新设想。我认为，这种参与型的人机对话电影，将是今后娱乐事业发展的主要潮流。

想一想，有什么样的娱乐形式能让观众主动参与呢？电视游戏。是的，目前只有电视游戏实现了这种参与型的新式娱乐。电视游戏的最大魅力就在于它能让人们主动地参与游戏。电视游戏也正是以此为动力而发展起来的一种娱乐形式。

但是，玩电视游戏的人中毕竟年青人居多，相比之下，电影观众的年龄范围就宽得多了。因此，在娱乐事业之中，电影仍然一直处于娱乐之王的地位。

人们不禁要问，为什么在美国电影业呈现一片繁荣景象的时候，还会有人提出一些新的设想？我认为，这是因为美国人产生了一种危机感，他们深知，如果不把电影制作得更具魅力的话，电影院都将关门大吉。

今后，随着卫星通讯和有线电视的普及，人们再也不用上电影院了。多媒体时代的来临，意味着人们只需一台电脑主机，就可随时欣赏自己喜欢的电影节目。过去，人们要看电影，就得上电影院或租借录像带。电影的发行，也是先在电影院举行首映，然后再出售录像带去赢利。今后，这种模式就行不通了。因为，人们即使足不出户，也能随时观赏自己喜欢的电影节目了。这种变化将直接关系到电影院的生死存亡。



面对电影事业的这种发展趋势，美国电影界人士抱着紧迫的危机感，

正密切地注视着电视游戏的普及和发展状况。他们宣称：今后的电影必将是人机对话电影，逐步地发展下去，过去只属于年青人的电视游戏与作为娱乐之王的电影走到一起来了，两者间的界限正在消失。技术上的难题也正在克服，具体的技术手段就是电影的数字化。

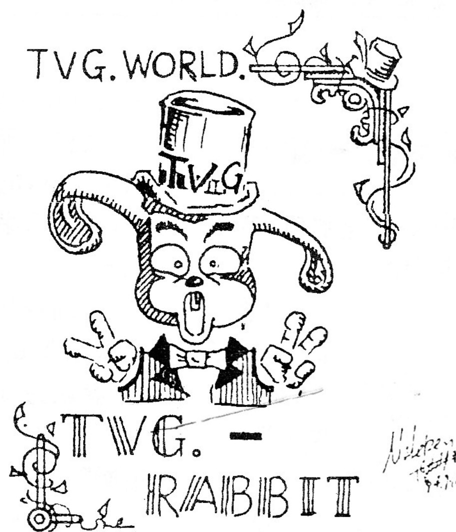
电影制作的传统方法是，把图像和声音等信息资料都以模拟的方式记录到电影胶片上。数字化的电影则利用电子信号把所有的信息记录都数字化。有人不禁要问，电影从数字化技术中能得到什么好处呢？好处之一就是电影制作的编辑工作简单多了，只需一台电子计算机，编辑电影情节就变得很容易；好处之二就是放映电影时可以随时实现“人机对话”。

其实，世界上最早使用数字化技术的娱乐形式就是电视游戏。今后，随着信息存储容量的不断增大，电视游戏的情节和图像的质量也会进一步提高，特别是光盘游戏(CD-ROM)的出现，在技术上保证了电视游戏将具有和电影一样完美的图像质量，不仅有以往的卡通动画，而且可以用写实的画面来制作。可以想见，随着技术的进步，电视游戏不应该只是年青人的专利，而应该广泛地渗透到社会中去，覆盖五六岁的儿童到百分之九十的成人，成为人们生活中不可缺少的信息媒体和娱乐设备。

由此可见，一方面，电影在形态上努力实现人机对话，积极推进技术上的数字化；另一方面，电视游戏也在努力从本质上更加接近电影，两者之间的距离在缩短在消失，它们将汇合成一种崭新的“人机对话”娱乐形式。我确信，即使那些没有玩过甚至从来也不想玩电视游戏的人也会参加这种人机对话娱乐活动。这个时代即将来临，这将为我们的娱乐产业提供新的商业机会，那时，我们经营的业务将会出现质的飞跃。

二 幻景主题公园取代实景主题公园

目前，在日本，娱乐中心繁荣一时，据统计，全国已有3000－5000家。我认为，这种规模已经达到了饱和的程度，长此以往，这些娱乐中心迟早是要关门的。这种危机感迫使我们不得不寻找新的出路。经验告诉我们，要想开拓出崭新的市场，必须打破固有观念的束缚，依靠先进的技术措施，只有这样才有可能抓住新的商业机会。与传统娱乐中心不同并要超过迪斯尼乐园的一种更大更富有乐趣的娱乐设施该是什么样儿的呢？经过一番精心构思，我们认为是一种新型的“人机对话”娱乐形式——幻景主题公园。



幻景主题公园是通过尖端技术实现的一系列富有魅力的虚拟实景游乐场，其尖端技术的基础就是计算机图形学。利用精密的CG技术，计算机图形学能使人体验到仿佛近在眼前的虚拟实景——幻景。为了便于大家理解这种幻景主题公园，我们不妨把它和迪斯尼乐园作个对比：

首先，迪斯尼乐园是模拟实景主题公园的典型代表，它耗费了大量的资金，装备了大量的设备，对大多数人来说，它并不是一个近在眼前的有亲切感的地方。而幻景主题公园则是利用电子技术去模拟现实，再现象“哥仑布海盗”那样的情景。它既不需消耗大量的资金，也不用装备大量的设备，就能把假想的情景现实化，并富有强烈的感染力，其娱乐程度一点也不亚于迪斯尼乐园。

其次，迪斯尼乐园和电影一样，都属于体验型的娱乐。相同的娱乐过程，人们顶多玩上五、六次，再多就腻味了。而幻景主题公园则不同，它实现了人机对话，是一种主动参与型的娱乐。人们

每次都可以选按不同的键钮而改变故事情节的发展方向，从而获得不同的体验。

最后，我们说一说幻景主题公园的数量问题。众所周知，日本只建造了一座迪斯尼乐园，原因不言自明，它的投资太高了，建造多了经济上不合算。相比较而言，幻景主题公园投资小，设备少，经济合算。我认为，日本国内每一个都、道、府、县都应建一个，这能使人们就近娱乐，从而对它倍感亲切。

人同此心，心同此理。凡是新颖好玩的，全世界都同样需要。因此，我们不仅在日本也要在全世界推广这种幻景主题公园。沉睡的欧美巨大市场有待于我们去开发！

如果说，电视游戏主要是在家里玩的游戏，那么，幻景主题公园则是家庭以外的娱乐，两者在性质上是相近的。我们在开发电视游戏中培育起来的电子技术一定能保证我们陆续制造出新型娱乐所需要的高质量的设备。所以，世嘉株式会社有信心，要与号称“娱乐事业发源地”的美国决一雄雌，决心在全世界范围内开发幻景主题公园！

三 娱乐业成为人们生活的必需品

目前，美国正流行“娱乐教育”这个词，其意思就是带有娱乐性质的教育或富有教育意义的娱乐。

以前，人们也曾利用电子计算机进行教育，虽然也有教育软件，但都只不过是利用计算机模拟老师的讲课或课本而已，并未引起教育的本质性的变化。人们一提起教育，依然是学习各种公式和公理。今后，教育一旦引入“人机对话”的思想和“模拟现实”的技术，就会发生本质的改变。娱乐教育不仅可以用于文化学习，也可用于其他方面，使人们饶有兴趣地学习社会生活的智慧，比如，预防艾滋病的宣传工作，通过这种娱乐教育的形式不就很容易进行了吗？

以前，人们的学习、工作和娱乐时间常常是彼此分离的。今后人们的学习、工作和娱乐将实现一体化。那时，娱乐业的思想和技术将会成为社会生活的必需品。

以前，娱乐业所采用的思想和技术都是从产业领域转化而来的。今后，情况要颠倒过来，多媒体、模拟现实等尖端技术首先不是应用在产业领域，而是先在娱乐领域里开花结果。这使我联想到娱乐业所采用的思想和技术不是也能应用到产业领域中去吗？

总之，娱乐业的经营将对产业社会的基础结构产业巨大的影响。因此，我们世嘉企业集团正在努力开辟新的市场！

责任编辑：达人



你能阻止连续杀人事件吗？

CHUN SOFT 音效长篇小说第 2 弹

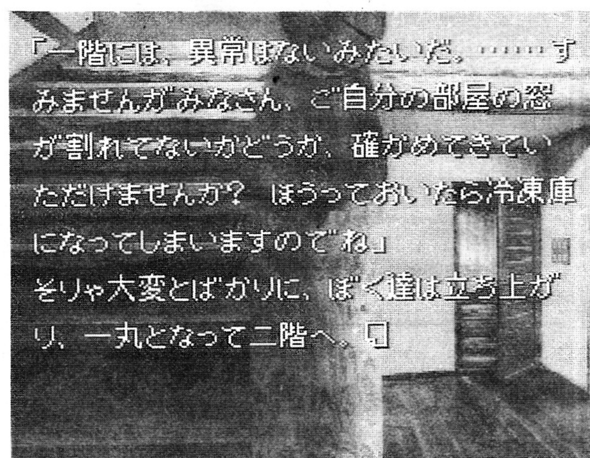
恐怖惊魂夜

文/吴渭

机种 SFC	厂商 CHUN SOFT	类型 AVG	容量 16M

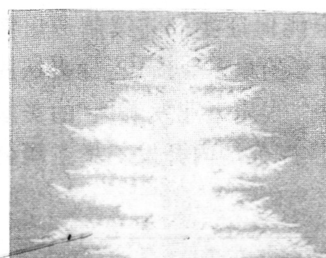
CHUN SOFT 在 92 年 3 月，推出了音效长篇小说《弟切草》的新款 SFC 游戏。这是游戏业界的新类型游戏，是一部全文字形式出现的游戏节目。

“音效长篇小说”方式，也就是说配合各种音乐效果的小说，但绝对没有伏案抱读的辛苦。以长篇小说曲折变幻的情节推 为脉络，玩家将成



为小说里的主角，加上实实在在的全新画面，维妙维肖逼真各种音效的配合，会使游戏者完全投入，有身陷其间之感。

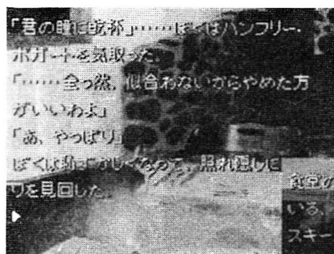
《弟切草》的情节大致是这样的。一天傍晚，奈美和主人公驱车前往乡下寻找弟切草。由于下雨路滑，车子发生故障，撞到路边。两人只好徒步


↑遊戲中的動畫令人印象深刻

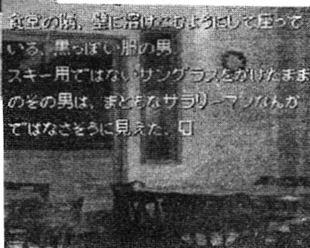
摸到森林，发现了一幢十分古老的两层楼房。他们进入屋内，屋里潮湿，阴暗，无人居住，但不时有奇怪的声响和怪事。如


↑採用寫實畫面，可逼真至這程度。

大厅里的盔甲一转眼就不翼而飞了。电话铃响了，但只有狂笑声……从二楼的日记上得知，该房的主人就是独自出走他们以为已经死亡的弟弟直树。直树精神失常一直寻机杀死姐姐奈美和主人公。主人公知道了事情的真相，然而为时已晚，奈美遭伏击，主人公被击昏后绑在轮椅上。主人公挣脱绳索，冲到楼下，在大木桶中找到奄奄一息的奈美。这时直树纵火焚屋，欲烧死主人公。主人公用力敲打大厅大门。但门已被反锁。绝望时刻，从暖炉中吹出冷风。主人公抱着奈美从暖炉爬到二楼温室，破窗而逃。直树则没有逃出，在大火中狂叫，直到房屋倒塌而死。如果你选择错误，无法脱



逃，大结局是直树在远处看着燃烧的房屋的情景。

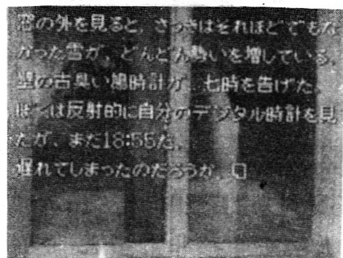


玩过《弟切草》的人，无不为其惊心动魄的情节和音效所震摄，久久无法平静。所以，《弟切草》刚一呱呱坠地，赞扬之声四起，购者摩肩擦踵有踏平 CHUN SOFT 门槛，挤碎门板之势。

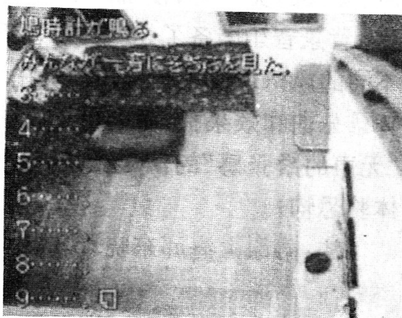
CHUN SOFT 宜将剩勇见好不收。在擦汗如雨的炎炎酷暑，又发表了更加挑动大玩家、发烧友、闯关族们魂魄的第 2 代杰作——《恐怖惊魂夜》。连续两次列“期待新作”第二位，仅次于《勇者斗恶龙 Ⅵ》

“恐怖惊魂”，够刺激；漆黑寒冷风雪交加的“夜”。更令人毛骨悚然。

滑雪是日本人冬季最火的运动。



主角和在同一所大学读书的女友真理小姐到远离城市的山区滑雪。天到傍晚，黑云如盖，狂风挟裹着鹅毛大雪切断山里山外的交通。好在真理小姐的叔叔小林和夫人小林今日子，在附近经营一间名叫“足迹”的旅馆。小林雇佣了一男一女两个打工仔，男的叫久保俊男，是个滑雪发烧友，因而不顾大学学业而来旅馆打工。女的叫筱崎美登利，梳着马尾辫的姑娘。



温暖明亮的客厅，九位风雪夜归人在轻松的乐曲中用餐。除主角和真理小姐以外，还有三位在同一公司共事的女士。渡濑可奈子，一个大冬天却拿把扇子，又显得矜持稳重的奇怪姑娘。河村亚希，一头乌黑短发，白皙脸蛋上架副时髦眼镜，手握相机是个摄影爱好者。北野户子，体态肥胖，就滑雪来说似乎有些笨拙些了。那对亲亲密密的夫妇是大腹便便已经开始谢顶的香山君，和他身村苗条标准日本美人式的太太香山治子相比之下有点不般配。长着连鬓胡的先生叫美树本洋介，是位个体摄影师。而贴墙坐在角落里的黑衣黑礼帽的男子叫田中君，他戴着并非用在滑雪时的太阳镜，看上去不象工薪阶层，人也很古怪。

哗啦啦，突然传来了窗户被打碎的声音。

“诸位，请检查各自房间的窗子是否碎了。如果碎了，屋里就该成冰窖了。”主人关照大家。

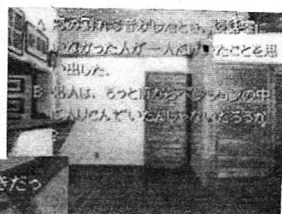
房客们起身簇拥着走上二楼。

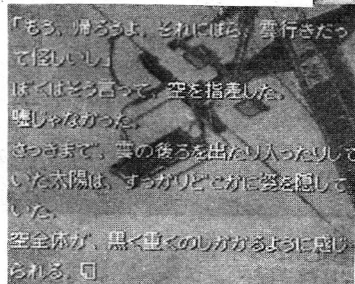
窗外的雪越下越大，呜呜的风声似狼的哀嚎。

墙壁上的挂钟缓慢低沉地敲打七下，主角下意识地看了一下手表，18 点 55 分。难道是我的表慢啦？

“啊——”声嘶力竭的尖叫声在沉寂的旅馆里响起：“这是……死尸！杀人啦！”

楼道里一阵慌乱杂沓的脚步声，“足迹”旅馆的主人房客都拥向一层客厅。





“田中君被杀了”

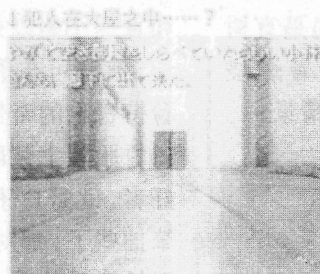
是仇杀？情杀？还是……

“赶快给警事厅打电话……”

电话不通了。电话线是被屋外的大风雪吹断？还是被人剪断？

经过紧张的商议决定由主角、小林君、俊男和美树本四个人搜查旅馆周围情况。四个人回房换装，5 分钟后在门口汇合，穿上鞋，拿着“武器”走出旅馆。







今晚12點會有人……死!?

一出门就象坠入白色地狱，四个人兵分两路，踏着没膝的积雪，顶着凛冽迷漫的风雪开始行动。

小林冲着在风雪中渐渐消失的俊男大喊："别走散了"。叫声被狂吼的风声吞没了。

风雪交加，漆黑的夜，伸手不见五指。搜查组艰难地巡视，可是却又发生了……

"快，快帮帮我"小林在旅馆门前气喘吁吁呼叫。小林夫人惊恐得捂住嘴，当看到美树本君汩汩淌血时，她麻利地上前救护。美树本君是被人从后面袭击重创了头部，这时赶来的俊男问他："可是那家伙为什么袭击你呢？"

主角突然想起田中被害时，大家集中一层客厅只有俊男不在场，现在外巡时美树又被害："难道不是你干的？"但他把话咽了回去。

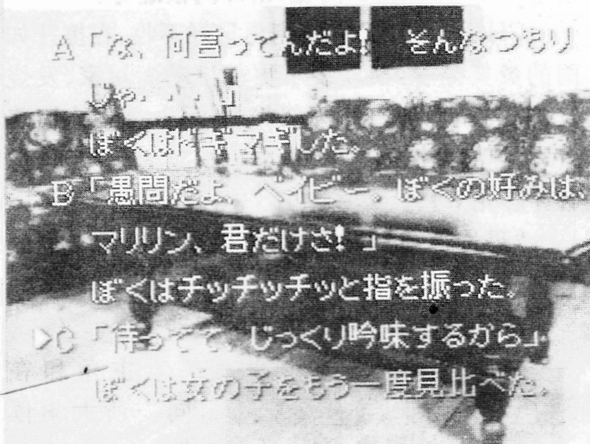


"这么说是美登利干的，她去哪儿了？"俊男象想起什么似的说。

在客厅里的人把至此的经过过筛子似地想了一遍，才发现美登利确实不见了，于是大家一齐寻找起来。所有房子都不见姑娘的身影，只剩下停放田中尸体的那房间没查。

小林战战兢兢打开了有尸体的房门，"筱崎君，你在吗？"……

"噻——"仓库门前卧着的黑猫吉米仰天悲鸣……



凶手到底是谁？潜藏在哪里？是在"足迹"旅馆主人房客之中还是外来的杀手做案？由于无法掌握凶手的身份，人们心中都非常恐慌，而就在这个时候，杀人事件又不断出现，更使旅馆之"夜"，"恐怖惊魂"。

这个游戏采用的场面全是原旅馆实景，共用了100余张实景照片，250多种烘托气氛的效果音。如汽车发动机声、刮风声、报时钟声以及关门声、女人的笑声等，使玩家具有实实在在的临场感。背景音乐准备了50多曲，在不同的场合配以不同的风格之逼真音乐加以烘托气氛。有时没有背景乐曲和效果音，而采用了此处无声胜有声的"无声的紧张感"的演出方式，让你自己去想象，体验恐怖！

注：感谢上海邱东晓玩友提供部分《弟切草》资料

责任编辑/五四

国家的衰亡，世界的毁灭，爱情和仇恨，欢乐与悲伤……
史诗般的超大型PRG，空前的——



太空战士（最终幻想）VI

完全攻略（上）

文：索冰

类型：PRG	机种：SFC	厂商：SQUARE	容量:24M

"魔大战"，是一场发生在1000年前的战争。

战火烧尽了所有的一切，当战争结束时，"魔法"这种力量也随之从世上消失了。

以后的一千年间…人们发明了冶铁、火药、蒸气机，机械之力让世界重视生机。

现在，有人想再次唤醒魔法的力量，并且支配世界…

人类又要重复那个已被遗忘的错误吗……

一、迷之少女

碳坑都市是一个十分荒凉的地区，恶劣的地形和气候使得所有观光客及旅行家望而却步，除了当地土生土长的居民，恐怕没有人愿意来到这里。

例外总会发生，在离都市不远的山崖上出现了三架用双脚走路的运输机械。让人望而生畏的机械正是当今的霸者卡斯特拉帝国用以称雄世界的魔导甲。



乘员包括两名帝国士兵和一位少女、少女名叫蒂娜，是帝国的军官，拥有天生的神秘魔力，他们来此是奉命寻找碳坑都市中被冰封了千年的幻兽。

一行人进入炭坑后，不断遭到该处守卫的拦截，但由于他们乘着魔导甲，这些进攻简直如同儿戏，就算受了轻伤，也可以用ヒールフオース指令来回复。其后进入上方洞穴时左边有一发光处可用来存贮进度。

当三人快要到达目的地时遇到了一只冰螺怪兽，其外壳存贮着极高的电力。会对攻击者反震。因此它头部缩回去时可以恢复HP（体力）或待机，等它伸出头来再攻击。打败了冰螺，继续前进终于找到了幻兽。

两名士兵在冰封的幻兽面前忽然感到恐惧，但已经晚了，幻兽放出了强大的电光，瞬间消灭了士兵。而蒂娜的身体却神秘地和幻兽的波动起了共鸣，随即昏迷不醒……

蒂娜醒来时发现自己身处一所陌生的房屋中，是屋子的主人——碳坑都市的一位老者救了她。老人取下了她头上的发带并告之此前蒂娜一直被发带上的装置所操纵，但这时她什么也想不起来了。（向老人通报姓名时可以改换名字，以后每位同伴第一次登场时都可以改名，若什么也不输入直接按START便以游戏中的设定命名）。

正说话间忽然有一批守卫前来搜查帝国军官，但老人知道蒂娜不是坏人，因此让她从后门逃了出去。蒂娜这时没有了魔导甲，要应付追兵显然有些吃力，她一路向左

逃进矿山，却失足掉下矿坑底层摔晕过去。昏迷中，她想起了一些事——

那是帝国的时候，皇帝卡斯特拉及军师杰夫卡发现了她的神奇魔力，所以给她戴上了操纵之轮，从此利用她四处侵略，一心要使魔导之力复活并征服世界……

蒂娜失去意识的同时，老人家中有一位年轻人出现了，他叫洛克。



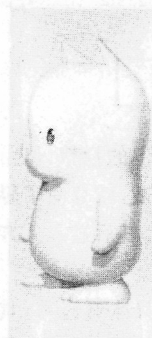
老人："又见面了年轻人，你还在当盗贼吗？"

洛克："盗贼?!你应该叫我伟大的宝物猎取家！"

老人："哈哈哈！那有什么区别！"

寒暄过后两人的谈话转入正题，原来他们俩都是帝国反抗军的秘密成员。老人告诉洛克有关蒂娜的情况，并指点洛克去救助她。

洛克赶到矿坑时，守卫们业已发现此处并围攻上来，幸亏洛克方面也有可靠的援军出现了！那就是居住在地底的飞天猪一族，它们是一种可爱的小动物，原本十分胆小，但见到蒂娜后不知为何挺身而出要保护她。



这时的战斗会变成一场小型SLG的形式。已方共分三队，用Y键可以更换操作的队伍。绝不能让敌方攻到蒂娜所在之处，胜利条件是打倒守卫队长。

敌人退去后飞天猪们也全部离开了，洛克随即带着蒂娜由左边角落的密道离开矿坑。因为炭坑都市的入口处有士兵守卫着无法回去。洛克决定带蒂娜前往南方沙漠中的费加罗城，投奔一位朋友。

二、费加罗兄弟

洛克要投奔的"朋友"居然是费加罗国王艾德·费加罗。他是一位超天才机械专家，同时也是一个超级花花公子——至少表面上是这样。他一见到蒂娜就以绅士的用语大献殷勤，但是很可惜，因为蒂娜并不是一个普通女孩，所以这些话没有起作用，只能令她莫名其妙而已。



蒂娜终于可以放松一下，独自散散步。从与人们交谈中得知艾德有个孪生弟弟。因为生性向往自由并且不愿与兄长为王位发生纠纷，所以在很小就离开了王城……

当蒂娜再次见到国王艾德后，有士兵来报告说，帝国的使者到。来者是帝国军师，执掌大权、心胸邪恶的魔导士杰夫卡。他一开口就问蒂娜的下落：

"帝国有一名女逃犯是不是在城里？"

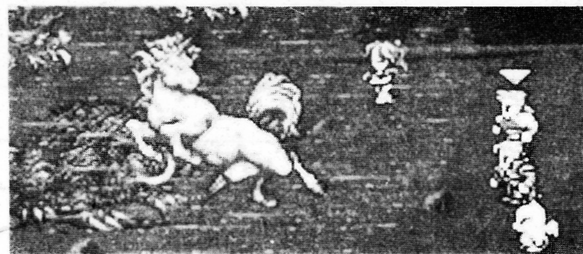
"你说的是什么？"艾德装傻。

"那个有魔导之力的女孩子反叛帝国逃到了这里，你不知道吗？"

"女孩……我不知道，美女倒是有不少，你若有兴趣……"艾德回答。

杰夫卡简直气疯了，但他很快恢复冷静，说了几句威胁的话然后奸笑着离开了。

洛克和艾德都认为杰夫卡不会这么善罢甘休，果然没有过多久城池着起火来。这正是杰夫卡的手笔，以此威胁艾德交出蒂娜。但艾德早有准备，他让高科技的城池潜入地底，而自己则与洛克、蒂娜乘上了陆行鸟（注：陆行鸟是一种不会飞的大鸟，脚很大，奔跑如飞。），借助蒂娜的魔法ファイア（火炎）ケアル（治疗）打败乘坐魔导甲的追兵后扬长而去。



一行人乘坐陆行鸟向南边奔驰，找到一个洞穴入口（此前最好不要按B钮下鸟，因为乘客一下地陆行鸟就会跑掉，而骑大鸟行进除了快速之外不会遇到敌人），这个洞穴中有一处泉水可回复HP和MP。穿过山洞，南费加罗城就在眼前了。

进了城在酒吧中首先吸引众人注意力的是一位带忍犬的黑衣者，洛克本想向他打听一点关于此处的事，但对方连理都不理。此时艾德拉住了想上前动手的洛克，并悄悄告诉他关于这个忍者的情况：他名叫影，是一个本领高强的杀手，还是不要招惹为好。

随后到镇上去采买装备。除了武器及防具屋外，还有一间饰品店（似乎是飞天猪一族的产业）。这时一定要买一双冲刺靴タッシエース，它能提高主人公们在画面上的移动速度。此处的饰品各有功效，买下后可以装备在MENU上。

如果资财匮乏，可以从镇子上方走到一位富翁的家，在这里可以得到大量金钱（只要你细心搜索）。

在镇上逗留期间，洛克听到关于武道家达克的传闻，此人已经去世，但留下两名弟子，而其中之一好象就是艾

德的弟弟马修。据说他在城东北方葛斯山中修行，所以主角们向葛斯山出发了。

葛斯山果然是个凶险所在，进了入山的洞口之后会碰到不少擅长用毒的敌人，如果在南费加罗买下防毒用具就不用担心了，但一路上三人总有被监视的感觉。

在山中经过一处存贮地点后，监视者终于露面了。此人是武道家二弟子中的师兄风，他不容分说就向三人发动攻击。这家伙武艺高强还带了两只熊助阵。就在紧要关头马修出现了，并且加入主角的行列攻击自己的师兄，原来正是风杀死了他们的师兄武道家达克。马修的必杀技是斗气炮，选择后需要输入手柄的指令才能使出，方法是↓↙←A。在战斗中还可悟到另一招爆烈拳，出招操作是←→←A。凭借他的强大武力打败了风。战斗结束后马修在兄长艾德的说服下加入了队伍（以后级别提升还可学到各种键法操作的招数）。



众从继续前进，终于到达了反抗军的秘密基地，那是一处类似葛斯山入口的山洞。

在基地总部里见到了反抗军的领袖巴那，他向蒂娜讲述了潘多拉盒的故事引喻蒂娜是人类的希望，并说服蒂娜加入反抗军。

蒂娜答应加盟后，洛克便单独离开向南费加罗出发去牵制帝国军。其余人则与巴那一起乘上木筏，沿尼迪河往碳坑都市调查冰之幻兽的情况。

巴那、艾德、马修和蒂娜四人的旅途并不很危险。因为巴那有一项特殊指令いのる可以让全员回复HP，只要别让他气绝便可一路向前。途中遇岔道时，最佳路线是1、右；2、左。快接近出路时遇到了一只水怪，在众人猛攻下水怪不支逃走，但马修已被它激怒而下水追杀，结果被激流冲走了……

三、三个任务

故事至此，出现洛克去往南费加罗，艾德、蒂娜保护巴那向炭坑都市前进，以及马修与众人失散独自冒险三段剧情。

这时要用飞天猪来选择任务，每段任务之间可以到光点处存档。

洛克在南费加罗成功地干扰了敌军的行动，但是去碳坑都市的路却被封锁，只有商人允许在帝国领地内自由活动。不过洛克很幸运地在道具屋遇到一位充满敌意的商人，在战斗中使用めすむ（偷盗）指令得到了商人的衣服，这样就可以自由地走动了。

洛克根据得到的情报，先到酒吧右方的地下室打倒商人得到了美酒，以这瓶酒送给下方房中的老人即可得到秘道的情报。然后下楼向小孩说出暗号“勇气”（第二项），暗号对上便通过地道到达一座大型宅弟，现已成为帝国军队的驻扎地。

洛克终于在左方书柜后发现了通道。当他进去时见到里面有一位女性正被帝国士兵拷打，从士兵的交谈中得知她名叫莎莉丝，是帝国的女将军，但由于反对军师杰夫卡而被捕。

在士兵离开后洛克潜入屋中救出莎莉丝，同时从另一酣睡的士兵身旁取走了时钟的螺钉。然后两人向右方移动，在一间屋里可见到两座钟，只要把螺钉装在右边的钟上又出现一个通道。



从此通道回到镇上后，向上方直行，终于逃出了南费加罗。在平原上让莎莉丝使用睡袋恢复HP及MP，接着北行便是通往碳坑都市的洞穴入口。在这里会遇到帝国的战车，此时记住莎莉丝的魔封剑きふうけん有防御对方魔法的作用。经奋战击败了魔导战车，顺利地从通道返回碳坑都市。

再说被激流带走的马修终于游到岸边，但他已经漂流了相当远的距离。马修为了询问这里是何处走向附近一间小屋，在此处意外地见到了前文提到过的影忍。十分幸运，他愿意帮助马修，只要选择同意就可以加入队伍。据影忍说要去碳坑都市必经多马王国，而那里正遭受帝国军队的攻打。



马修和影忍来到了多马城外潜入帝国营地后，从窃听到的士兵对话中得知帝国方面率兵的人是利奥将军，他是一位十分受人尊敬的武将，但正直有气魄的利奥并不被皇帝及军师杰夫卡所信任和赞同。正听到这里，一位军官来召集士兵，又要开始攻城了……

多马城在帝国的猛攻下仍未陷落，主要是依靠一位东方武士的强大力量捍卫着，这位名叫加源的武士手持长剑不断地击退一批又一批敌人，而且越战越勇，就像永远不会被打败……



这时在帝国阵营中利奥将军收到皇帝的命令被召回国。而马修和影忍此时还在营地中行动，不要去

招惹帝国士兵也不要乱开宝箱，因为可能会惹上麻烦……两人一路搜寻，发现杰夫卡正在流入多马城的河水中下毒，马修忍不住冲上去和他交手。但杰夫卡逃掉而未能阻止他。

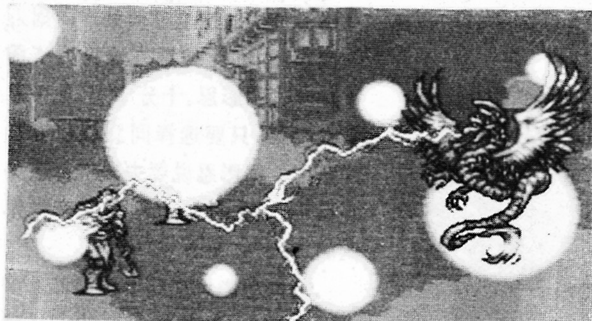
杰夫卡的毒计奏效了，所有多马的守军和百姓都被毒害，其中还包括加源的妻儿。加源满腔愤怒冲向帝国军阵地，全然不顾身陷围地冲杀。见此情景的马修和影忍也挺身而出帮助他，最后三人抢到了魔导甲冲出了帝国阵地。

三人来到左下方的多马城，再穿过右方的桥南下，迷幻森林就在眼前，进到里面东绕西绕，一列火车出现了。

马修冒冒失失地进入车厢，岂料火车忽然开动了，车门已被封闭。加源推测这是一列运送亡灵的魔之列车，要下车只能先把它停下，因此一行人向右方火车头前进。

途中有各种各样的幽灵，有些甚至会出售道具或成为同伴。但最终还是受到恶灵的追击，众人甚至被逼到了车顶上，在跳到下一节车厢后发现这儿是餐车，吃饭可充分恢复 HP 及各种异常状态。

在车上意外地遇见了一个人类，他叫杰费利，自称世界第一剑士，不过这显然是个谎言，只要攻击一次就可以打倒他。随后又经过了一处记录点就到达火车头，这时要把制动器的左一和右一两个开关顺序关掉。



接下来终于要和首脑交战了，首脑其实就是机车头。在加源的必杀之剑攻击下很快就打败了它，让列车停了下来。

三人终于摆脱了魔列车，但离车时加源在正上车的亡灵人群中发现了他的妻儿，可是只能毫无办法的看着他们乘车远去……

离开迷幻森林，三人辗转来到了哈伦瀑布，这时影忍向马修告别（若在上魔列车之前让他攻击的次数太多，也许他会提早产生离队的念头）。

马修和加源经商议决定冒险跳下瀑布寻找出路，然而在瀑布中也会有强敌出现，所以要特别小心作战。

两人虽击倒了所以敌人，但已是筋疲力竭，索性顺水飘流。在兽之原靠岸向东北方走，来到了一个村庄“希望之村”。

村里左方的屋子中有一位受伤的士兵，他非常想念远方的女友却因伤势太重无法提笔写信。这里可以先去慰问他，然后到饲养信鸽的屋子里找人替他写信及投递。如果愿意可以多帮助他几回，这个重感情的士兵也许会对你有所回报呢！

随后两人打听到另一个消息，就是有关他们来此路上经常出现的一个貌似野人的少年，他总对两人说肚子饿。据说他与怪兽为伍，喜欢吃干肉。好心的马修因此去道具店买了一片干肉，然后前往兽之原把干肉送给了他，这个名叫嘎的少年就会因感激加入队伍。而且嘎作为回报，指点马修到兽之原南方的三日月山找到了一个类似于潜水头盔的宝物。



有了这件装备，三人即可向下方继续走到三日月山的蛇之河湾从水道前进，其中的岔道中若两次都选择左边是最近的路。顺水漂到港口城市尼吉亚后，从那里乘船向碳坑都市前进……

再说艾德和蒂娜一路保护马那回到碳坑都市，但在入口被守卫赶了出来。所以三人向左方移动进入秘密洞穴，在其中有指引之光引导他们前进，穿过洞穴出来，回到全剧开头时的老人家中（反抗军秘密联络点）。就这样，FF6 勇士们终于又在碳坑都市重逢了，但今后的战斗中还会有意想不到的困难和危险在等待他们……

（待 续）

格斗动作游戏始祖

《街头小子》

文/五四

近年来，以《STREET FIGHT Ⅱ》和《饿狼传说》为代表的一对一格斗动作类游戏取得了巨大的成功。闯关族们很少有没玩过这类游戏的，但似乎仍旧有不少人不知道格斗游戏的始祖。84 年 11 月 14 日由任天堂制作的《街头小子》，是格斗动作游戏的始祖。其攻击方式非常简单，只有快速拳击和慢速拳击两种。几乎没有什么腿部动作，更谈不上组合拳和组合动作。不过在当时口碑还不错。

惊人的破坏力！
最深刻的印象！！
格斗家的最强姿态！！！

十大必杀技！

战士的骄傲，男人的传奇

必杀技，在TV Game中是一个重要的组成部分。在电玩诞生至今十年间，出现过无数的必杀技，但究竟哪些是最强的呢？本辑特选出十个给人以深刻印象的绝技供读者参考。（在"十大"里每一节目中只取一个）

1. 元气玉 持有者：龙珠Z——孙悟空

戏剧性：80 必杀度：99

破坏力：行星的地表被改变。

原作及游戏中最耗费精神力、积蓄时间最长的必杀技，是界王一再叮嘱不到最后不许动用的技巧。曾经与此技有过最激烈竞争的是贝吉塔的最终闪光。

2. 音波爆弹拳 持有者：音速超人BLASTMAN

戏剧性：85 必杀度：95

破坏力：震碎屏幕内所有的敌人。

威力无比的必杀技，而且有文字说明当量为100万吨，相当于5颗广岛原子弹！如果音速超人经常使用这招，我们居住的地球可就面临大问题了。他出招前那句台词：吃我一拳让你们完蛋！想必给所有玩过这个节目的朋友都留下了不可磨灭的印象。



3. 无敌斩杀 持有者：三国志Ⅱ最强武将吕布

戏剧性：34 必杀度：83

破坏力：划破空气和地面与一切剑锋所及处。

吕布的无敌斩杀至今仍无人敢于正面接招，当他疯狂地挥剑时没人能靠近他身侧四周，而且他出招同时还可移动，是令所有武士都为之头痛的设定。





4. 霸王翔吼拳 持有者：龙虎之拳——坂崎良

戏剧性：70 必杀度：90

破坏力：将对手击飞或打成全身粉碎性骨折。

对战游戏中最霸道的气功技，极限流空手道之最高奥义。即使对方防御也会不可避免地损失大量体力，这个设定可以说是本游戏中主角得天独厚的优势。

5. 狮子咆哮弹完成级 持有者：乱马1/2——向良牙

戏剧性：80 必杀度：85

破坏力：活埋对手

经激烈竞争打败飞龙升天破等招式而出线，在游戏中几乎宽达整个屏幕的斗气波让人避无可避，



练就此技的条件是不幸的命运，因此大家可以想象良牙的处境是多么悲哀吧。

6. 螺旋打桩 持有者：街头霸王之桑吉尔夫

戏剧性：85 必杀度：89

破坏力：颅骨碎裂或颈椎骨折断。

ZANGIEF的螺旋打桩是CAPCOM招牌绝技，强劲的擒拿技加上他的体重，加在对手一个人的身上，那杀伤力和使用者的爽快感是难以想象和形容的。

7. 追袭灵剑 持有者：幽游白书——桑原和真

戏剧性：70 必杀度：76

破坏力：在对手身上钻孔。

很多人都会奇怪为何在"幽白"的代表技中没有选上威力超强的空拳或超灵丸，但考虑一下命中率的差异就应当能理解了吧。桑原在游戏中受欢迎的程度比浦饭幽助高得多，主要也是靠这一优秀的技巧。

8. 巨身刚拳 持有者：饿狼传说——唐师傅

戏剧性：86 必杀度：79



破坏力：同时重挫对手的身体和士气。

温和慈祥的唐老爷子在怒火与斗气极盛时的超级技，肌肉骤然间膨胀数倍，相信玩过该节目的人绝对不会忘掉这一招。不仅在攻击时大占便宜，给对手心理上的威慑也是非同寻常的。

9. 烈齿飞翔破 持有者：豪血寺一族——兔

戏剧性：89 必杀度：65

破坏力：在对手脸上留下永久的纪念。

给其他登场高手带来恐惧的老妇，她的威慑力有一半不可不说来自这付假牙吧！所有人都不愿意被这种污辱性的招式打中，而且威力又强得让人吃惊。



10. 气雷炮 持有者：太空战士Ⅵ——马修・费加罗

戏剧性：51 必杀度：69

破坏力：以外气功打垮对方。

把这招列入“十大”的原因在于它是第一个出现在 RPG 中的武术招式，需要用对战游戏的摇杆指令来发射。由于马修这一指令的特殊性，在游戏流程中立下了不可磨灭的功劳。



附录一 必杀技特别奖四则

升龙拳——最强必杀技

最著名的无敌之拳，似乎可以破解一切来袭之技。现在，已有数不清的对战节目受其影响为主角设计了类似的招式。

八宝大华轮——最离谱的武术

在原著中常被对手击回的技巧。其威力与使用者的内力和当时的体力完全无关，依靠物理和化学的作用力，借助火药打击敌手。

无想转生——设计最差劲的必杀技



真正的对战高手都会对“北斗无想转生”不以为然，健次郎使用这招后整个人进入无敌状态，使游戏全无技巧性和打斗感。

奔杀裂破——最霸道的拳法

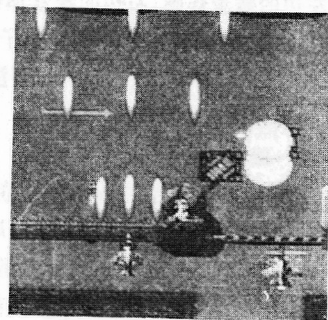
持有者是三国Ⅱ中的张飞翼德，在他那强度逾 100kg 的刚拳直击下，对手的腰部以上通常会被轰碎，血肉横飞，悲惨地死去。

附录二 连打系必杀技总汇

节　目	持有人	名　称	节　目	持有人	名　称
街头霸王	E. 本田	百裂张手	乱马 1/2	乱马	火中天津甘栗拳
	春丽	百裂踢		玄马	熊猫百裂拳
	布兰卡 BLANKA	电击		穆斯	超快速暗器
饿狼传说	乔・东丈	爆裂拳	北斗神拳	健次郎	北斗百裂拳/千手坏拳
	比利 BILLY・KANE	集点连击棍/火炎棍		雷欧	爆斗刚华
	唐伏龙	击放波	摔角霸王	查拉佐夫/科特	闪电拳
	坂崎良(客串)	斩烈拳		公羊 SHEEP	碎裂打击
战士历史	查尔 CHARLLE	怒涛疾风拳		野男 COMES	疯狂之舞
世界英雄	李小龙	百裂真拳	SD 飞龙拳	乌鲁加	暴风拳
	机械军人 BROCKEN	电力爆击	侍　魂	柳生十平卫	剑冲破
幽游白书	飞影	邪王炎杀炼狱焦		夏洛特	点刺剑击
豪 血 寺	礼见山(小猪)	烈断脚		地震	狂风剑

长空斗士 AREO FIGHTERS

文/胡悦



大约在两年以前，机铺中开始盛行由 VIDEO SYSTEM 公司制作的空战游戏《长空斗士》，由于游戏中可以选择四个国家的战机，因此通常我们把这部游戏称为“四国战机”。

众所周知，射击游戏并无什么必胜之法，重要的是你控制得好，还要有拼搏的热情。“四国战机”正是这样一部优秀的作品，以至吸引无数机迷，并在机铺中长盛不衰，对于这一点，往下看你会有所了解的。

当今最优秀的战机任你挑选

美国	日本	瑞典	英国
布赖特·嘉顿(KEATON)：驾驶 F－18 不停飞到世界各地镇压示威政变。作为多用途战机的 F－18 虽然火力并不十分猛，但弹药持续时间长，并且很灵活。	绯炎(HIEN)：装束类似忍者一族，并且是名女忍者，就连座机 FSX 的武器都很象忍者的飞镖。FSX 继承了 F－16 的机动灵活，还可以发射追踪导弹。	罗夫(KOHFUL)：为了证明自己是最好的，驾驶着心爱的 AJ－37 加入战斗。他的战机有极强的火力，以及不错的机动性，弹药持续时间也较长。	威廉(VILLIAM)：为了解救被劫的未婚妻而战斗。驾驶着火力极强的 AV－8，而且弹药持续时间也很长，只是速度慢一些。
基斯(KEITH)：与队长嘉顿一样为了镇压示威政变而战。驾驶着世界上最先进的战机 F－14，拥有强大的火力，擅长导弹攻击，速度十分快。	真尾织子(MAO)：又一位日本的女战士，本可以升任司令的，但又驾起 F－15 参加了战斗。这是一种火力及机动性十分出色的战机，但弹药总是不够用。	获比(TEE－BEE)：自认是世界上最强的机器人，这样就驾驶着 JAS－39 同其他人一争高低。但是火力及机动性要差一些，但它的自信可战胜一切。	劳得·怀特(LOAD WHITE)：这位白须老者是秘密救伤队长，驾驶着火力不很强的 IDS，速度正如他一样不很快，不过弹药持续时间很长。

令人激动的 POWER UP

这个游戏最诱人之处莫过于它那强大的火力系统，只需要经过三次 POWER UP，武器即可达到顶峰。在你强大的火力下，敌人纷纷被消灭，如果你熟练运用它们，敌人的还击显得微不足道。不过当满枪后，不久火力会自动降一级，不同的飞机弹药持续时间长短不同，虽然减一级之后会再减，但还是满枪为好。

灵活多变的版面令玩者常新

整个游戏共有八版，但实际上只需打通七版即可打通。因为游戏的前四版根据所选用的战机不同会自动减掉其中一版，另外三版顺序则随机排定，所以这个游戏有常玩常新的感觉。后四版的顺序是固定的，那么请

COME ON!

第一版　日本

一开始就会看到高楼林立，马路上瘫痪的交通。在这里你可以充分发泄一下破坏欲，高楼、汽车统统把它们扫平。不时飞来的敌机没什么威胁，但要注意突然出现的飞机射击快速的流弹。一幢大楼挡住去路，突然从楼中间射来一束激光，若不躲开必死无疑。要注意高楼是可以摧毁的。左边的藏着炸弹，右边的藏着加枪。随着激光而来的是敌人的巨大飞行物，它不断发射子弹，但只要在其正下方一直射击，很容易击毁它。但是要注意它打开机仓盖后发射的激光柱。

第二版　瑞典

这版有许多来自空中的敌人，但地面上的炮台堡垒也不容忽视。地堡打掉后有钱财可取得加分，切忌贪多，否则嚼不烂。到达岸边时出现敌大型基地，但只要你在中间稍偏的地方猛打即可摧毁它。不要得意，机关一开，敌地下基地露出来了，要在它还没有攻击你之前干掉左右的大炮台，剩下的小炮台虽然发射密集的子弹，但只要没有了大炮台，摧毁它们还是不难的。

第三版　美国

从都市飞到海洋上，空中的敌人威胁不大，可怕的是潜水艇。一定要尽快消灭它们，否则你就会知道疲于奔命的滋味了。关底是战列舰“新泽西”号。首先要集中火力干掉它的主炮，随着接近敌舰，它的进攻愈加疯狂，无数舰炮对空发射，并且还有对空导弹，这时是没必要节约炸弹的，留得青山在，不怕没柴烧嘛！

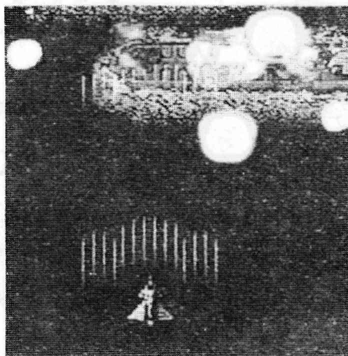
第四版　苏联

这一版主要敌人来自地面。成群的坦克和炮台向你进攻，消灭它们并不费力。地面上的建筑摧毁后会有宝物和藏在下面的坦克，一定要小心。还有就是苏联的防空系统世界一流，他们在此设置了奇招—飞房顶，十分讨厌。关尾是一架巨型轰炸机，它发射子弹的速度非常快，但你若是跟在敌机正后方稍偏一些的地方就容易避过子弹。过这一版低速飞机较为吃力。

第五版　中东

真正的较量刚刚开始。一上来就有一架武装直升机挡住去路，它从左向右进行扫射，不易对付。刚消灭它地面上掩体突然打开，坦克群用高炮对你扫射，十分头疼。接近关底时，左右各一炮楼内有宝物，左为炸弹，右为加枪，同时它们会对你进行扫射，一定要干掉它们得到宝物。关尾是一辆巨型坦克，它的密集炮弹真叫满天飞，但是比较有规律，所以只要细心就可打败它。

第六版　海上



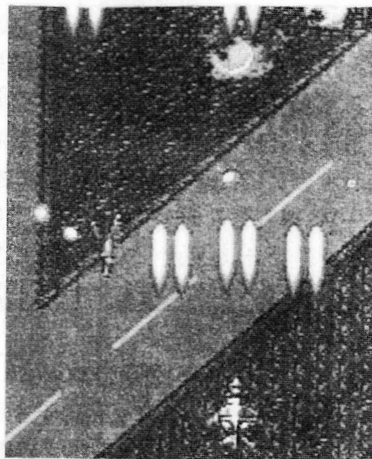
这一版中一开始就有许多大小舰艇向你进攻。半途还会有从母舰上起飞的飞机向你袭击。由于子弹射速快，要十分小心，切记不要太靠前。关尾为一登陆艇，它一会儿上，一会儿下，并用射速很高的炮弹向你射击，你一定不能吝惜炸弹，否则就要藏身鱼腹了。

第七版　空中

你驾机不断爬升，途中敌钢铁基地的每一处都将给你致命的打击。武装直升机再次出现，还有坦克配合，真可谓空地一体战。钢铁基地中藏有宝物一定要取得，因为这是取宝物最后的机会，这对于今后的战斗至关重要。关尾是两架黑色飞机，费话少说，最好来个大放焰火——扔炸弹，这样才能保住全枪过关。当然一些“多金小爷”则不必担心。

第八版　太空

钢铁基地快到尽头了，许多不明飞行物向你袭来，一定要扫平它们，否则后果不堪设想，全枪没了，好不容易攒的炸弹没了，痛苦哇！你终于来到了钢铁基地尽头，敌头目想乘火箭溜走，不能放过他，虽然打败这个家伙十分困难，但终于被你摧毁了。这时真正的头目出现了，它是什么呢？有时是骷髅，有时是猩猩，不管是谁，直冲上去，用你那不怕死的精神，再加上把自己脂肪耗掉的愿望，使劲打，使劲敲！哈哈，打通了！



至于结局吗？每人不同，那么选一架喜爱的战机去战斗吧！

责任编辑　邱兆龙



VR快打

●日文名稱／UINTUA FIGHTER

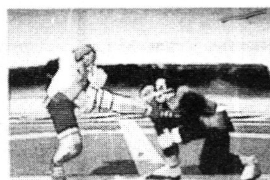


游戏类型:ACT　　制作:SEGA
机　　种:ARC

今夏最受歡迎的VR系列堂堂登場！

此款遊戲推出到現在也有一段時間了，但是其本身的媚力卻一天比一天的提升。居然還有專門爲ＶＲ快打所成立的研究小組。由此可見ＶＲ快打已經在電玩界中有相當不錯的地位了，在此也希望有更多的人支持它，另外還沒體驗過的人更要敢快去學習它。





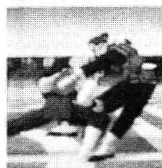
基本技巧一定要非常熟練

上段拳	中段踢	壓制(對手倒下)
←P	↘+K	↑+P
下段拳	掃腳	抛投技
↓+P	↓+K	P+G
肘擊	小跳踢	連環技
→+PG	↑K	PPPK
上段撞擊	大跳踢	反制技(對地)
↑+PG	↗+K	GGG
上段踢	膝擊	反制技(對地)
K	→+K	KKK
下段踢	後倒踢(跳躍狀態)	快進　急退
↓+K	←+K	→→　←←

結城晶與八極拳



在ＶＲ快打中所要特別解說的就是使用八極拳的結城晶。這位角色可以說是所有人中最强的對手，本身的招式破壞力强且防禦力極高。其鐵山靠速度，力道屆屈一指。



↑心意把！



↑最强的結城晶。



←↓連環技的威力也相當大。





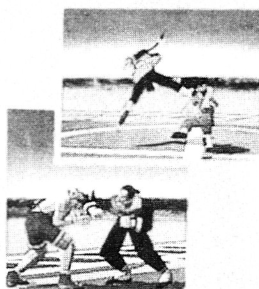
↑拋投技！

※P－拳擊／K－腳踢／G－防禦／←－長／←－短





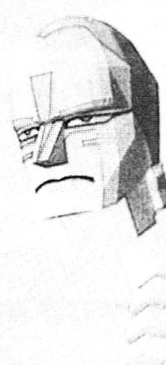
四位必殺技徹底大公開！！

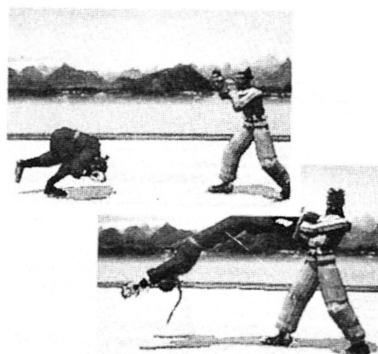


由於要收集角色的眾多必殺技，所以刊出的時間比較慢，盡請原量。另外在此向讀者報告前４人的隱藏必殺技。招招皆具威力而且可不是普通的厲害喔。多多學習吧！讓所有的對手完全屈服在您的必殺技之下。加油！！

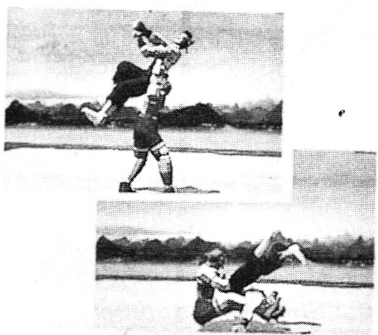




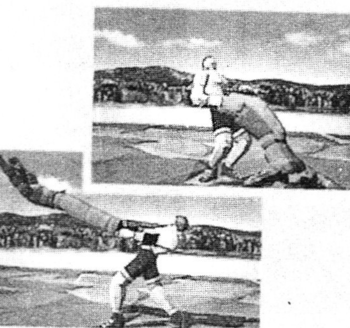




↑雷龍飛翔腳！



↑腸門轟炸！



↑迴轉拋投！

結城晶 AKIRA	影丸 KAGE	陳洛 LAW	伍爾夫 WOLF
連環蹴 →→K	後轉地掃腳 →↘↓↙←K	燕旋蹴(跳躍狀態) K+G	威力衝擊(接近對手) →P
裡門頂肘 →→P	刀霞(接近對手) P+K+G	虎腳背轉 ↘K	石斧衝擊 →→P
猛虎硬爬山 ↓→P	旋蹴(跳躍狀態) K+G	連環轉身掃腳 PPP↓K	雙手翻摔(對手蹲下) ↙P+K+G
倒身捜腿(接近對手) ←P	肘打 →P	柳車旋轉(接近對手) ←P	肩擊 ←→P
上步頂肘 →P	浮身膝蹴 ↓→K	肘擊 →P	頭骨碎擊 →P
槍下炮(對手倒下) ↘P	旋風蹴 ←←K	腿登裡旋腳(落地時) ↖K	垂直勾拳 ↘P
心意把(接近對手) ↙→P	烈掌腳 PPK	雙拳旋風腿 PPK	橫掃蹴 →K
鐵山靠 ←→→P+K	散彈裡蹴 PPPK	連環背轉腳 PPP↖K	腸門轟炸 ↘↘P+K
裡鐵 ↓↙←P+K	散彈風神腳 PPP↖K	烈火虎尖腳 ↗+K	迴轉拋投 ←↙↓↘→+P
	雷龍飛翔腳 →→P+K+G	連拳旋風牙 PK+G	
		連拳燕旋蹴 P↓K+G	
		連掌旋風牙 ↘PK+G	
		連掌燕旋蹴 ↘P↓K+G	

※P－拳擊／K－腳踢／G－防禦／←－長／←－短

中文强片
陪你渡过盛夏的活力时光
精心杰作
让你舒展舍我其谁的雄心壮志





文/“软体动物”汪寅

一、大宇资讯

一年半前，曾经有一套游戏大红大紫到了无人不知的地步，这就是《大富翁》。这是大宇的一部早期作品。从那时起，我才知道大宇资讯。但当时本人自命不凡，只玩RPG、SLG，对《大富翁》这样的休闲玩具不放在眼中，自然大宇也未引起我的注意。直到几个月后，大宇的《失落的封印》、《魔道子》才使我对大宇刮目相看。时至今日，大宇的“蜀山奇侠系列”（此名系笔者杜撰，原因后面说明），更使人们感到大宇已成为数一数二的资讯企业，水平与软体世界也不相上下。

大宇的特点在于，它从来不代理国外的游戏，所有产品皆为自己制作，这点实在值得称赞。最近推出的《轩辕剑Ⅱ》，即将发行的《妖魔道》和开发中的《剑仙奇侠传》都是充满古风，以蜀山奇侠为主角的RPG，音乐、美工、剧情的手法之高明，令人惊叹。

二、《轩Ⅱ》丰富的剧情

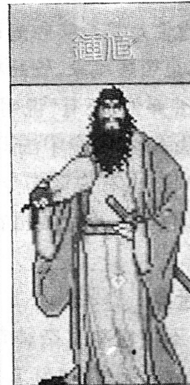
《轩Ⅰ》是大宇的DOMO小组的处女作，纯属尝试，游戏短的出奇，（本人半小时爆机）水平之低实在让人大跌眼镜。《轩Ⅱ》实际是接读《轩Ⅰ》的，不过已有了天壤之别，如果告诉你终结者T2029是北京猿人的儿子不知你怎么想，反正《轩Ⅰ》与《轩Ⅱ》之间的差别就这么大（有点夸张）。

《轩Ⅱ》叙述的是自十七年前（哪年的十七年前？不知道）的人魔大战后，人类与妖魔彼此相安无事。然而好景不长，人类出现了一个从轩辕剑侠为膜拜对象的帮派——轩辕帮。该帮继承了轩辕剑侠毕生斩妖伏魔的誓愿，见妖就斩，见魔就砍，因此打破了人魔势力的均衡，妖魔生存空间大受威胁。此时一位自称“恶神”的妖魔为了维护人魔均势挺身而出，“他”的出现，也给大地带来了一些前所未见，凶猛残暴的妖魔与妖兽。“恶神”聚啸于火焰山，与人类轩辕帮形成对立局面。主角何然（已不是“倩女幽魂”中的宁彩臣，燕赤霞和聂小倩，名字亦可自己起）与年轻黑衣侠——杨坤硕，美丽的小姑娘——江如红，为追查人魔大战经过，寻找江如红身世，结伴同行，共闯江湖。故事除了上面的主线，还插有一些支线，可以得到一些利器或学会一些招式及故事发展必需之物品。可以说《轩Ⅱ》是个典型的行侠仗义，人魔抗争的RPG，但并没有落入俗套。

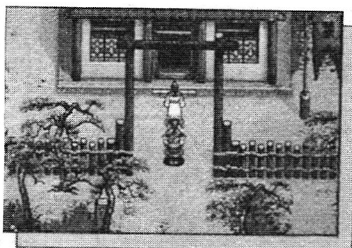

被捉到不服審判，而私自潛逃的兇徒


擁有神通的女俠，以除魔衛道爲己任

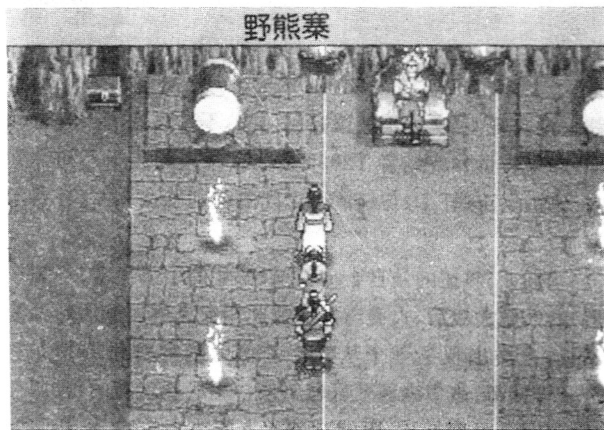

神使是崑崙仙境的傳令人，有多位輪値


原名終葵，爲古人驅鬼的神鎚

三、简便的操作


野外客栈

《轩Ⅱ》容量12MB，286以上机型，640K内存（上期“游戏新闻眼”介绍需2MB内存，系本人错误，原因后叙）支持多种音效卡。传统（日本式RPG）指令菜单通常为竖条或横条排列。现在许多公司制作的RPG指令向美式RPG学习，采用图标，但界面仍是日式（美式RPG界面通常为第一人称视觉，或干脆全由鼠标代管），如长重的《江湖外传》，精讯的《乱世伏魔录》等等。《轩Ⅱ》仍采用文字指令，但是十字型排列，比较特殊（其实挺别扭的），ENTER或SPACEBAR可执行指令和对话，↑↓←→可选择和行走，Ctrl可撤销指令。行中指令有天书、奇术、物品、状态四项，战斗中指令有攻击、奇术、物品、行动四项。由于是中文指令，加上操作方法一目了然，在此就不详细介绍每条指令了（全写出来真的很累）。但指令中的特色必须讲一下。首先，游戏中所有数字都是用“一、二、三、四……”表示，让人感觉怪怪的。但细一想，那个朝代的人如果看到满街的“1、2、3、4”那感觉才真是怪怪的，这也算是符合实际的设计。其次，物品栏和法术栏的设计都很照顾玩家。物品栏中，每件物品都有大幅图样，除使用丢弃外，还有“说明”一项指令，这样就不会用错物品了。法术栏，行走中法术和战斗中法术被用颜色区分 开来，并且，也有说明指令。这么简单的操作，绝不会酿成让玩家后悔，死亡或白花钱的错误（除非你大脑……）。


野熊寨

四、多姿多彩的旅行世界

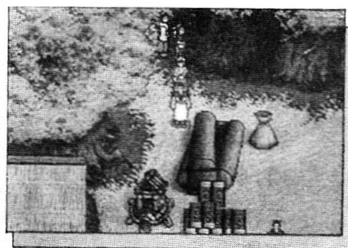
一部好的RPG，不仅应有复杂神奇的剧情，美工同样起着很大作用。景物的制作是《轩Ⅱ》比《轩Ⅰ》最大的进步之处，城镇最能说明。房屋，池塘，木车，柴垛，无所不有。房屋是典型的汉族的民房，和二层的客栈。门口有花草树根的是药店，摆满蛇矛、偃月刀的是武器店，百姓们各忙各的。景物刻划极为细腻，细到房顶碎瓦片和家家都有的夜壶都清晰可见。另外，在游戏中你还能看到乐山大佛和蜀山栈道，没去过四川的朋友可借此机会游览一下。战斗是在山水画的背景下进行的，场景不同，山水画也不同。这样战斗时间长了，也不会产生厌烦感。多数PRG（日，美都包括）中的迷宫，山洞也好，城堡、下水道也好，墙壁都是横平竖直的，未免有些不切实际。而《轩Ⅱ》中有许多迷宫是极不规则的。山洞中更为突出，有些路甚至是斜的，还有石像，大坑，灯火的设计，真的很有趣。

五、精致的妖魔与神奇的炼妖壶

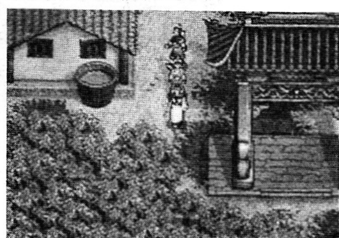
莫拓，蛟龟，神使，画中仙，这些妖魔听着让人感到新鲜。它们并不是凭空创造的，而是根据《山海经》等古籍中记载的妖魔创造的。每一种妖魔都有自己的等级、生命、攻击力、法力等属性，有些还很厉害呢。如果能让它们成为帮手，对战斗是很有帮助的。敌人会帮我们吗？当然会，只要不是特定的敌人，任何一个平常战斗中的敌人都能成为帮手。当你得到炼妖壶后，战斗指令“行动”中会多出“炼壶”指令。这时你就可以用它吸走你想要的敌人。在没事儿时，把两种妖怪放入炼妖壶，便可炼出一种别的妖怪，有可能是非常厉害的白无常，也可能是面瓜的青蛙，这要看你等级够不够了。不仅是妖怪，那怕是刀剑，药材之类，只要能放入壶中都可以炼。属于你的妖怪，你便可以从说明指令中了解到该妖怪的属性及来历。需要时，就可以放出来助战。据我所知，这样的设计还是前所未有的。

六、令人目炫神驰的武功，法术及战斗场面

战斗、升级是RPG的基本构成因素，是不可缺少的。和多数日式RPG一样，《轩Ⅱ》的战斗也是在突然遇到敌人后，转入战斗画面的。敌人数目1——4名不等，初期只是树精强盗之流，到后期便有了门神龙人等棘手妖魔。只要等级够高，它们对你是造不成威胁的。特定敌人就没那么仁慈了，从初期的强盗头子到最后的壶中仙，每一位都能逼着你到外面再升个四、五级才肯屈服。对于RPG老鸟来说这都是稀松平常，司空见惯的。主角是靠刀剑攻击，法术镇


多變的場景設計



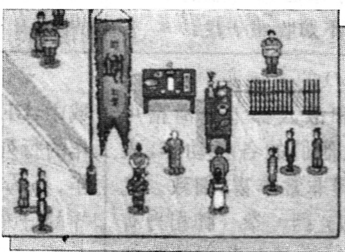




压，神妖帮助，用炼妖壶来吸取消灭敌人的。刀剑攻击威力，取决于主角的等级与兵器强度，偶而也会使出致命一击，威力为一般攻击的两倍。每出一剑，主角都会因发力而发出"嘿！哈！"之声，而刀剑招呼在敌人身上，也会发出"铿锵"之声。喜欢享受屠戳感的朋友会有所满足。神功、法术的使用是最让玩家感到过瘾的。招式的来源不仅是升级时自然学会，在特定人物身上也能学到些功夫。如买了轩辕菜刀，便学会了炒饭十八手。而在蓬莱仙境的 DOMO 工作组(这是故意设计的搞笑场景)还能学到"疯狗咬猫拳"等四式不伦不类的功夫。法术分为进攻型，压制型、医疗型与移动型四类。进攻型法术包括刀剑招式、拳脚招式，符咒法术。压制型通常为符咒法术，可使敌人长时间麻(无法攻击)缚(无法施法)眠(停止攻击)蛊(中毒)。医疗型通过符咒与药材回复主角生命，体力及法术值。而药材分为金、木、水、火、土五类，须配合使用，极为符合中药构成。移动型是指从迷宫直接回到地面或曾去过的地点间的瞬间抵达的法术。许多法术还须在祭祀风、云、火等媒介后方可运用。妖怪帮手在战斗中并不现身，只是将名牌(写有名字的牌子，非有名的商品)挂于画面左上角。在主角攻击后，妖怪会给予敌人普通或法术的攻击。低级妖怪会在危急时逃跑。炼妖壶的使用前面已经提到，不再废话。其他战斗指令还有集中攻击与逃跑，这在多数 RPG 中也有。战斗胜利后，会显示得到的钱数与经验值数。战斗时，喊杀声、雷鸣电闪、鬼哭神嚎之声响成一片，令人目炫的火球，巨手对玩家来讲实为一种视听享受。

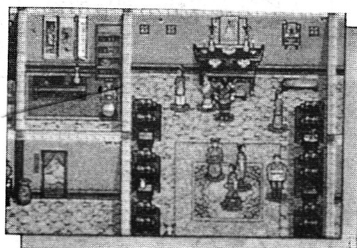


△戰鬥系統中包含了"神通"、"技巧"、"符咒"與"醫術"等四大類。



七、遗　憾

象 ORIGIN，SSI，VIRGIN 等大公司，都无法保证自己的产品中没有 BUG(注：BUG 臭虫。在 GAME 界代指由于游戏后期测试未过关而未被发现的程式毛病，轻的有时会有碍游戏发展，重的便无法完成游戏或死机)。《轩Ⅱ》中也是有 BUG 的。早先本人拿到的《轩Ⅱ》在某 386，1M 内存上使用，在改名后或战斗后便会死机。回家在 2M 内存上便可使用，所以误以为必须 2M 内存才可使用。最近拿到除 BUG 版，才知第一版《轩Ⅱ》因 BUG 问题，与某些主板不兼容。有个朋友在 386 玩时，感觉很好，升级 486 后，便不能玩了，除 BUG 版解决了这些问题。另外，对于内存驻有缓冲程式(SMARTDRV，PC—CACHE 等)的，有时也有死机现象。而且，《轩Ⅱ》的文件实在太多了，子目录有二十个，总共有文件 2300 多个。总容量 12MB，几乎无法压缩，用 ARJ 压缩后要用 10 张高密盘。向硬盘安装时，要等上很长时间。这点大宇应向 NEW COMPUTER WORLD(代表作《魔法门》系列)学习，《魔法门外传》容量有 14MB，但只有 10 来个文件，让人有种干净整齐的感觉。尽管如此，对于硬件过硬，有耐心，能辩证的对待事物的 RPG 迷们，根本不是问题。

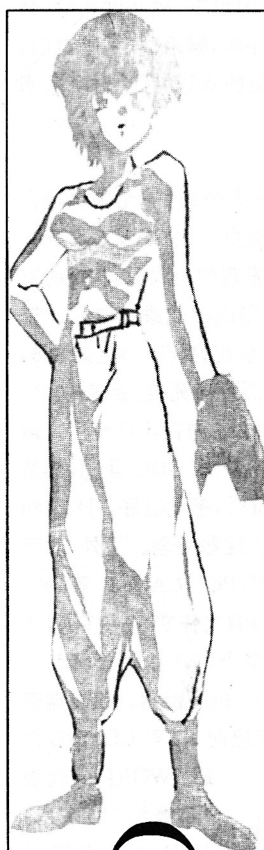


总体来讲，《轩Ⅱ》可说是大宇的经典之作，是个不可不玩的(也可说不许不玩、必须玩或是不玩就是笨蛋)游戏。看完本的废话后，还没玩过这套游戏的朋友可要抓紧了。为了你在 PC——GAME 世界中的前途，为了不被冠以"菜鸟"、"老冒"、"面瓜"之类的经典头衔，赶紧找到《轩Ⅱ》(最好是除 BUG 版)玩一玩吧。顺便提一句，《妖魔道》、《剑仙奇侠传》也快出炉了，千万别错过呀！

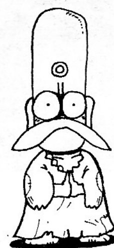
P.S：在《轩Ⅱ》目录中，进入 GA 子目录，键入 PLAY，会看到一些有趣的东西。

▽充滿中國山水畫風的作戰場景，再配合取材自山海經·等古籍的妖魔造型，破天荒的成功營造出中國神話世界。





GAME BAR

# GAME BAR 2 GAME BAR 下期将延长营业时间，欢迎广大闯关族都来 GAME BAR 挤个座位。	 SD 街头快打 **FC 卡带** **ACT 类型** **1M 容量**	 火炮 DEC-GUN **FC 卡带** **ACT 类型** **2M 容量**
 龙哥：嘴上没毛，却喜好倚小卖老。成天嘻皮笑脸让人感觉有点恬不知耻的家伙。	FC 的动作节目一般不容易把操作感做得很好，SD 街头快打算是少见的优秀作品。剧情和人物完全来自街机版，用了全新的 Q 版造型十分理想。缺憾是内容相对较短，只能单打，但碍于 FC 的容量应当宽容些对待。对于 FC 玩家而言这是近两年来屈指可数的 ACT 好卡，不妨收藏一盘。	无所不能的 CIA 作为故事的主人公出场，游戏中充满了现代气息。并且大量采用电影中蒙太奇的手法，随特写画面的视点移动使玩家有看电影的感觉。另外操作感也十分流畅，熟炼掌握了各种特殊武器后，在美丽的背景和极富节奏的音乐中通关将是种享受。
 老D：瘦小枯干的外形让人直运气。口头禅是"精品"，其实是典型的处理品。	SD 的人物变型使得主人公和敌人都十分滑稽可爱，且他们的各种动作、表情做得非常丰富、细致。尤其 GUY 的一拳一脚相当有专业水准，挨打的家伙眼珠爆起，痛苦之状让人实在有点不忍再出手。总之从头到尾的改编工作都相当成功，让玩家开怀地去创造"快打笑传"。	无论到何时，在 FC 领域中，DEC 都会被保留在大作的行列中。虽然已上市多年，仍为不少玩家称道，这样的好东西何时能再于 FC 上看到呢？虽然不是特别难，但也很有挑战性。相信很多人再一次拿起这盘卡带时都会带来对当年的少许怀念。
 无类：自称打遍天下无敌手的"老枪"。其实连街霸第一个加分舞台都到不了。履历表上"年龄"一栏总是空缺，真老娘们。	虽然是 SD 的战斗却仍充满火爆，最受欢迎的设计大概就是主人公们的新必杀技和升段制。在街机上见惯了主角们打斗的朋友骤然看到了 CODY 的升龙炮、GUY 的斩烈拳和炎杀脚……想必都兴奋不已吧！本节目对于下滑中的 FC 市场无疑是一个有力的支柱。	DEC-GUN 的多模式游戏是它的主要魅力，相似的节目在 FC 也有一部分，不过能在操作感上与火炮比肩的真是太少了。但火炮犯了 ACT 一忌，就是游戏时间过长，甚至是有意拖延。时间恰当让人过瘾，过长就会感到疲劳和厌倦。另外终究为 FC 主机的功能所限，与当今的潮流相比似乎有些落伍了……

 怒之铁拳 （格斗三人组）Ⅲ MD 卡带 ACT 类型 24M 容量	 太空战士 （最终幻想）Ⅵ SFC 卡带 RPG 类型 24M 容量	 龙珠 Z 超武斗传 Ⅱ SFC 卡带 ACT 类型 16M 容量
BARE KNUCKLE 的第三作终于出现了，较之前两作品更威、更力。招式更多、更丰富更生猛，甚至主人公拿起武器时也能使出必杀技。真是太“猛”了！在 MD 领域中除了街霸Ⅱ外，还很少有 ACT 节目像 BK Ⅲ这样用上 24M 容量，游戏的高素质是不用说的。	在 SFC 登场，迄今为止唯一的 24M 超容量 RPG，又是出自史克威尔的 FF 系列，水准之超凡脱俗是可想而知的。尽管有这样的心理准备，在玩时仍被它的高品位所震惊了！在 FF6 推出前人们经常为 RPG 中谁是第一名而争论不休，但 FF6 的面世平息了所有人的争吵。即使是“霍烈拉”（霍乱）那样的传染病也没有那么大的威力。	最受青少年欢迎的卡通作品《龙珠》，其剧情和人物为游戏界广泛采用。BANDAI 在 FC、SFC 等机种上推出了一个又一个 DB 系列作品。超武斗传Ⅱ在 DB 的对战 ACT 系列中是最强的，操作的方式和手感，以及超必杀技、能量弹，超快攻的动作画面给人视觉上的迫近感和 TV 版无异，正是其魅力所在。
第一作主角有三位，二代主角加到四位，而在本作品中只要使用秘技，可选用的战士竟然多达七名！不可不说声佩服制作者的构思。不过也有点缺憾，一是敌人出现时总是几个一模一样的家伙成群结伙（哪怕衣服颜色换换也好）；二是片头画面及主人公的特写照片真……太难看了！	FF6 的剧情暂且不论，那细腻华丽的场景和俊美飘逸的人物造型就令人惊叹。战斗时画面的幻兽及魔法比五代还要幻影横生，诡秘多端，不愧是天野喜孝先生的大手笔。就算不是 RPG 烧友也会为了视觉享受玩这个游戏的。游戏中非常有个性的角色让人难忘，尤其是小飞猪莫古和那个愚蠢的水怪给紧张的游戏增添了逗笑的轻松因素。	人物方面除了五大超级 Z 战士，还有五位在 TV 版登场的大反派。十名角色都有着极帅的动作组合，各个舞台的设计也是下尽功夫。较之一代最大的进步可以说是超必杀技的画面和声势，那实在是令人血脉贲张的精彩。
比起前两作来，BK Ⅲ的操作感更强了，出拳速度极快。同时主角的攻击力可提升等级，LEVEL UP 后使出强化的必杀技极有快感。很奇怪的一点是当我们的勇士拿起一把刀或一根铁棒时竟会显示那件武器的血格？每次击打使敌人掉血的同时，武器的“HP”也会下降，是固定资产自然损耗？真是有趣。	游戏中最有气势的事件设定莫过于宴会和歌剧，特别是歌剧的完美效果简直让人陶醉其中。除了独特的事件设计，整个游戏曲折多变的剧情与主角们鲜明个性所烘托出的种种动人气氛是 FF6 的最大魅力。整个 RPG 就像一部宏伟的史诗，让玩者忘情尘俗，神游天外。	超武斗传Ⅱ是完完全全的技术型对战节目，因而深受 ACT 迷家欢迎。对于超必杀技的防御处理显然比一代有所进步，而缺憾就在于那个双方对波时设计的连打 A 键较量。这种“较劲”的方式为不少人所指责，但同时也有欢迎者，因此无法下一定论，好不好因人而异。

GAME BAR



责任编辑：索冰

七　龙　珠　武勇烈传

□类型:ACT □机种:MD □制作:BANDAI□容量:16M

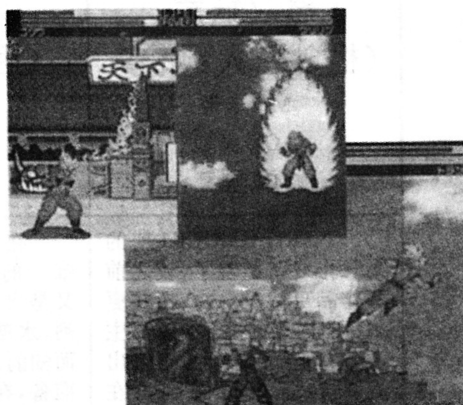


故　　事

悟悾、悟飯加上對手畢克、布拉夫、塞魯等，壓倒性的大作戰格鬥動作遊戲「七龍珠Z武勇烈傳」在MEGA DRIVE中登場了！角色分別以不同的方式展開的「故事模式」作爲開場，當然也有CP、2P對手自由作戰的「對戰模式」！借由指令操作的超必殺技猛攻，你將會成爲「武勇烈傳」中的眞正主角！？

操作介紹

十字鈕的上：跳躍
十字鈕的左右：前進•後退
十字鈕的下：蹲
十字鈕：戰鬥中氣喘的狀態時以連打回復
十字鈕朝對手方向＋A鈕：投擲
十字鈕的左左：朝左方向衝刺（持續按的期間移動）
十字鈕的右右：朝右方向衝刺
開始鈕：遊戲開始、暫停
A鈕：拳擊的攻擊、項目的決定、會話的傳送



B鈕：踢系攻擊、項目的取消
C鈕：舞空術項目的決定
十字鈕後＋C鈕：斜向舞空術

蓝　克　首　领

□类型:ACT □机种:MD □制作:DATA □容量:8M



故　　事

〝愛司拉美魯達•••！？

傳說擁有這樣東西就等於同時擁有整個世界，隱藏著神秘力量的魔法石〝愛司拉美魯達〞。

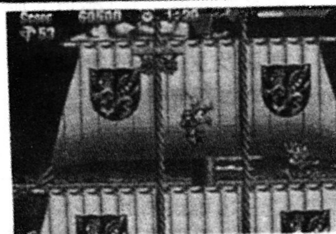
世界各地的海盜誓死要一探到底有沒有這顆神秘寶石的存在而周遊各地，但卻無蛛絲馬跡可尋。

其中的大海盜貝爾納魯德，下令屬下到世界各地探尋，但仍舊不見〝愛司拉美魯達〞的蹤影。

身爲年輕的海盜而〝成名〞的藍克——他是以前在世界七大海洋中大肆活躍的海盜藍克雷的孫子！？和弟弟藍德在西爾富海角自由自在的生活。

有一天，藍克和藍德兩人一到岸邊發現一名昏厥過去的女孩。

藍克爲了救出二人而勇敢地出征！加油！藍克！不許失敗！藍克！



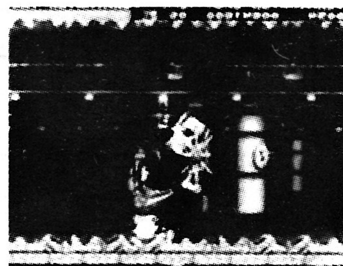


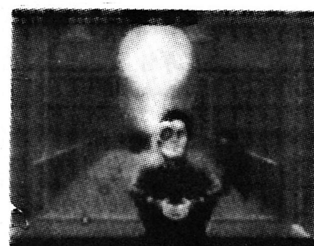
操作介紹

開始鈕：遊戲開始、暫停
十字鈕的上：向上
十字鈕的左、右：步行
十字鈕的下：蹲
A鈕：跳躍、攻擊

魔　鬼　终　结　者

□类型:STG □机种:MD □制作:AKLAIM □容量:8M





１９９７年8月２９日這一天因核子武器的爆發，近３０億的人口瞬間消失。生存者將這個事件稱爲「最後的審判日」，但更惡毒的事還在等待著他們，就是人類和機器人相互爭奪的日子●●●●。

３０年來並未分出勝負，人類忍受著慘絕人寰的苦戰，但形勢漸漸有轉機，連續幾天人類所組織的反抗者持續獲得勝利。而指揮機器人的超級電腦「空中網」終於決定使出殲滅人類的殺手鐗，就是傳送兩名身負襲擊未來將成爲反抗者領袖的約翰克納使命的終結者到過去。

最初設定暗殺約翰母親的終結者，被轉送到他尚未誕生前的１９８４年，但計畫迫告失敗。

於是最新銳模型Ｔ－１０００標準型，此第２名終結者爲了劫殺約翰克納本身而被轉送到他１０歲的時代，而反抗者也已經轉送一名擁護少年約翰的戰士到這個時代。

操作介紹

十字鈕：準星的移動

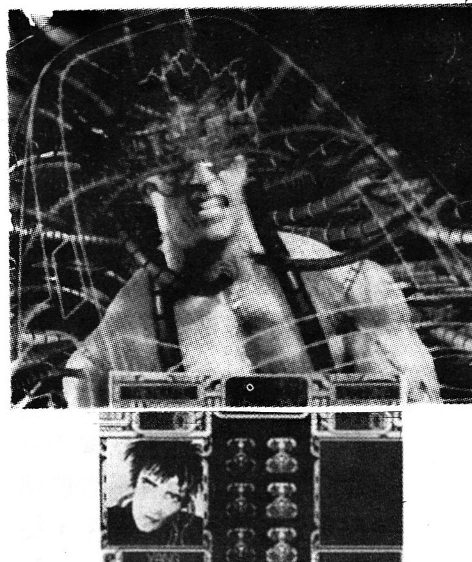
開始鈕：暫停、遊戲開始

Ａ鈕：開槍

Ｂ鈕和Ｃ鈕：火箭彈、散彈槍、手榴彈

生　化　战　车

□类型:SPG □机种:MD □制作:Victor □容量:4M



故　事

漂浮於空中像似廢墟一般的高科技城市撒其多，吹起陰霾的風、污染的大氣可怕的污染了太陽。人們的心中，響起荒廢、爆音、悲鳴的空間。

「生化戰車」

被施以人體改造，擁有超越人類數百倍能力的戰車，人們唯一的樂趣就是一賭他們生死的戰鬥。

其中出現一名如慧星般的天才少年，他是一名並沒有接受人體改造的普通人類卻連連戰勝生化戰車。

總括這項競賽的委員，並非恐懼他的連戰連勝而是他所擁有的能力。少年的活躍打開人們的心扉，委員是名擅攻心計的小人。他操控所有生化戰車，是讓競賽凶暴化的罪魁禍首。要是能禁止這項競賽●●●

操作介紹

●競賽之外

Ａ、Ｃ鈕：決定

Ｂ鈕：取消

●競賽中

十字鈕的上：ＴＵＲＢＯ動作

十字鈕的下：煞車

十字鈕的左右：變更進路

Ａ鈕：變更所操作的機器

Ｃ鈕：使用武器

開始鈕：暫停

幽 游 白 书 外 传

□类型:ACT □机种:MD □制作:SEGA □容量:16M



故 事

●出發暗黑武術會的前2天●

幽助現在面臨2天後進軍暗黑武術會，這段期一直抑制自己的高傲並專注於每天的特訓。其暗黑武術會是裡社會的富豪和實力者憑金錢的力量召集世上最强的成員，展開最險惡的格鬥技戰。對裡社會的人類而言，變成邪魔的人被强制登記，要是拒絕的話即意味自己已死，而生存之道只有戰勝一途。幽助已經登入大會，無論無何希望戰勝戶愚呂的幽助，已不將其他參加大會的選手放在眼中。

操作介紹

開始鈕：遊戲開始
十字鈕：選擇指令
A、C鈕：決定指令、表示訊息的接續
B鈕：取消
X、Y、Z鈕：不使用
戰鬥中的操作——
十字鈕的左右：移動
2次十字鈕的上：在敵後跳躍
十字鈕的下：防禦
A鈕：拳擊
B鈕：踢
C鈕：在魔界戰鬥時改變角色



冒 险 世 界 4 代

□类型:ACT □机种:MD □制作:SEGA □容量:12M

故 事

嘿嘿嘿•••我是救援仙人，我想知道的人並不多。以前看過不少冒險世界中流傳的種種傳說，只有一名對抗强大敵人的勇者傳說、男子和女子協力戰鬥的傳說、還有精靈們併肩作戰的勇者傳說。勇者們都竭盡勇氣和智慧奪回和平，從此持維繫一段很長的和平。總覺得壞東西又開始蠢蠢欲動，畏懼怪物的日子來臨了！保佑保佑•••哦！現在一名少女似乎爲了成爲戰士而準備動身了，嗯嗯～她的名字叫阿夏。噯、我是不是該幫幫忙啊！新的傳說開始了。呵呵呵•••

操作介紹

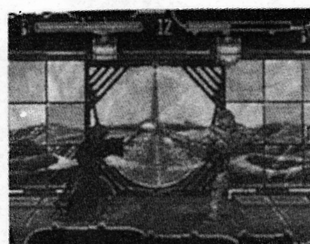
十字鈕的右或左：步行
十字鈕的右右或左左：跑
C鈕：跳躍
B鈕：攻擊
跳躍中按著十字鈕的上再按B鈕：向上跳躍攻擊
跳躍中按B鈕：跳躍攻擊
跳躍中按著十字鈕的下再按B鈕：向下跳躍攻擊
十字鈕的下：舉盾



站在門前按十字鈕的上：開門進入其中
站在門前按十字鈕的下：開門走到外面
按著十字鈕的下再按C鈕：掉落
跳躍在繩索上按十字鈕的上：抓住繩索等

武　　士　　道

□类型:ACT □机种:MD □制作:SEGA □容量:24M



故　　事

這個世界喪失所有的平衡，面臨毀滅的危機。爲了阻止這項危機，有9名戰士被挑選而出。但是9名戰士的力量太過强大，爲了取得統率必須選出一名戰士。但戰士們的力量勢均力敵，因此這些戰士開始了尋求生存之道。在渾沌的世界中，熱戰的火蓋現在已緊緊地蓋住了！



操作介紹

●6B搖桿

A鈕	弱踢
B鈕	中踢
C鈕	强踢
X鈕	弱拳
Y鈕	中拳
Z鈕	强拳
開始鈕	指令決定、暫停
十字鈕	移動
十字上	跳躍
十字下	蹲

●3B搖桿

踢	A鈕	弱踢	拳	A鈕	弱拳
	B鈕	中踢		B鈕	中拳
	C鈕	强踢		C鈕	强拳
開始鈕	目錄畫面：指令的決定 作戰畫面：拳、踢的切換				
開始+A+B+C鈕	暫停				
十字鈕	移動				
十字上	跳躍				
十字下	蹲				

七　　喜　　小　　子

□类型:ACT □机种:MD □制作:VIRGIN □容量:8M

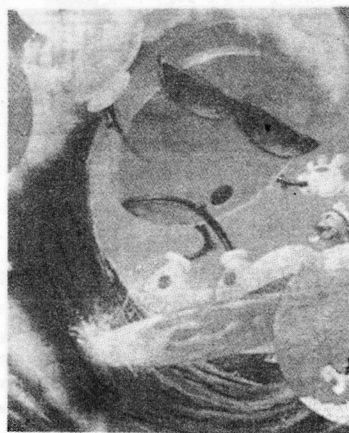
故　　事

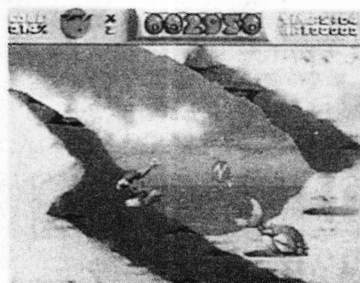
這款遊戲的主人公是點子精靈，在日本雖然沒什麼名氣但在美國卻爲7UP的角色而聞名。沒錯在「7UP」的7和UP之間的紅點，在這紅點上添加手腳和太陽眼鏡之後・・・，瞧！不就是點子精靈嗎？

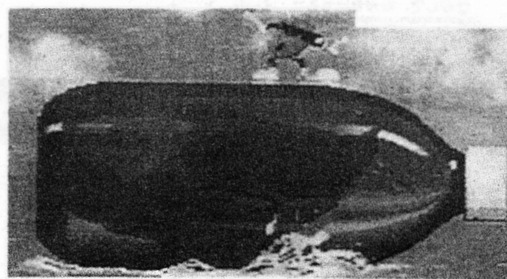
點子精靈爲了拯救被擄的同伴，而開始他的冒險之旅。被壞東西關入牢中的同伴們，爲了拯救他們則必須破壞牢房的鑰匙，而點子精靈的能源就是要收滿COOL救助11名同伴！！

操作介紹

開始鈕：暫停
A鈕：決定
B鈕：發射打倒敵人的彈藥
C鈕：跳躍
十字鈕：移動







吞食天地

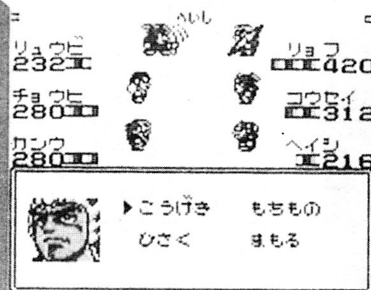
● 日文名稱／天地を喰らう



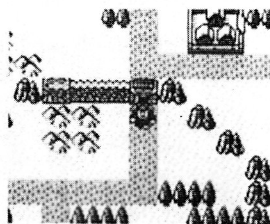
游戏类型:RPG	制作:CAPCOM
机　　种:GB	容量:4M

迎接戰亂時代以中國爲舞台的RPG!

曾在FC版受歡迎的『吞食天地』，終於在GB主機遊戲系列上登場，是一款屬於三國時代的中國舞台RPG，遊戲者將操作主角也就是劉備，並以統一中國爲最終目標。至於遊戲的故事主要也是沿著三國誌的故事內容展開冒險，而戰鬥模式也加入了模擬系統，所以是一款值得玩的好遊戲。

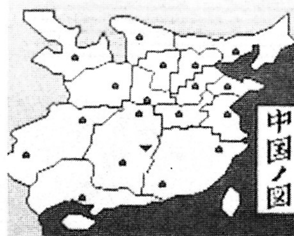


←戰鬥中進行攻擊時，左上方會顯示友方的臉孔。



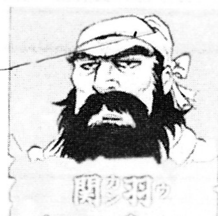
↑遊戲中的視野移動畫面。

◇主要登場人物◇



→劉備一行人等的冒險目的，是要將全中國統一。

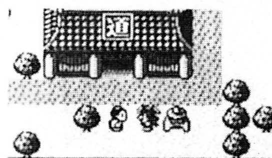








↓進入各城鎮時，要多收集有利的情報。



このユウシュウには　ふたりの
ごうけつがいるらしい
さがして　なかまにすると　よいぞ

たいしょう　リュウビ
ぐんし　コウメイ
LV21
けんじゃ
おかね 1136　へいし 2415

	HP	SP
カンウ	460/460	62
リュウビ	376/376	104
チョウヒ	460/460	52

↑此爲每個角色的能力等級畫面。

中国全土地圖



↓曹操是劉備的最強對手。



リュウビどの　ソウソウだ
いまは　ここチンリュウのしるの
たいしゅに　にんめいされておる



そのころ　きたの　ロウソウソンに
ひとりの　わかものが　いた
そのなは　リュウビ　ゲントク

● SHADOW & FLAME PRINCE OF PERSIA II ■遊戲類型／ACT



波斯王子2 影子與火

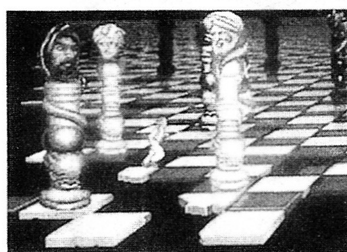
★軟體廠商／Ⓒ 松崗資訊
★遊戲掃瞄／15種困難度漸增的關卡
★發售日期／8月30日發售
★價格／540.-



是誰說王子好當來著？

假設你已經擁有了一切，但是邪惡的法師賈法冒充成你，搶走了你心愛的公主，然後把你當成乞丐一般趕出宮去。





凶狠的守衛在你身後窮追不捨，你沿著屋頂飛身縱躍、鑽過洞穴、穿越沙漠島、在古代地下城廢墟中探險。你必須面對15個棘手的關卡，遭遇怪蛇、陷阱、魔法、流沙、骷髏戰士、斷頭怪、還有．．．嗯，一些小麻煩。

喬登．麥克納，備受讚譽的「波斯王子」原作者，又再次地超越了自己。他創造了一個卓越、具有豐富動畫場景的動作遊戲。從你離開皇宮的那一刻，直到你重新奪回王子的頭銜、救出公主為止，你的腎上腺素將會一直懸掉在高空中，久久不能自己。

動畫式的故事情節，生動的對白，精采的橋段均是本遊戲之特色，背景音樂及音效讓人耳目一新，15種困難度漸增的關卡使人汗毛直豎，眞是刺激。

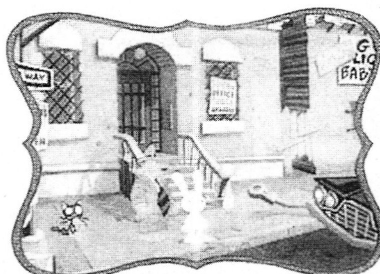
● HIT THE ROAD ■遊戲類型／PZC

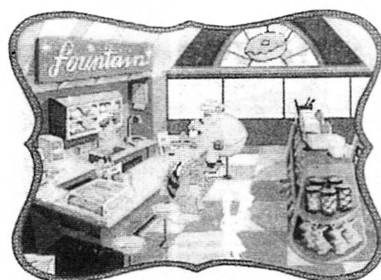


妙賊闖通關 大腳之謎

★軟體廠商／Ⓒ 松崗資訊
★遊戲掃瞄／世界頂尖的偵探高手
★發售日期／發售中
★價格／560.-







哇！大腳逃走了！這隻毛茸茸的大雪怪從馬戲團中解凍而去，並且一明女還也跟著失蹤了，是牠綁架了這個女孩子，還是．．．．，牠可能躲在美國的任何一個腳落，也可能會對當地居民造成某些危害，不為江山也要為美人，趕快帶領著世界頂尖的偵探高手Sam和Max，一起探索失蹤的大腳之謎。





■遊戲類型／RPG

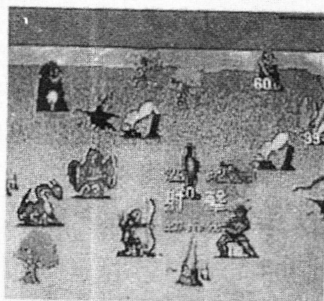
孤臣記

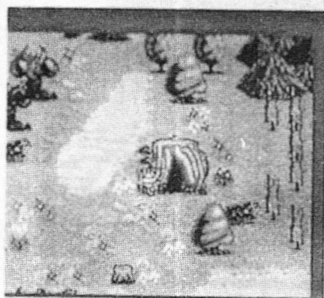
★軟體廠商／© 宏中資訊
★遊戲形態／8方位螢幕捲軸方式
★發售日期／發售中
★價格／450.-

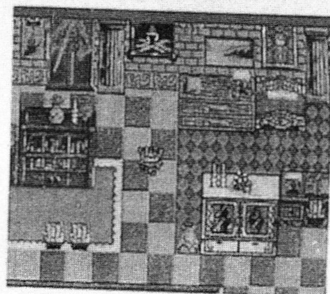
這是一款以中世紀歐洲宮廷爲背景的角色扮演遊戲，內容描述雷衣斯國王病逝後，王子繼承王位，任命其好友出任要職所引發的一連串事情。

這是含有策略應用性的RPG遊戲，採多線發展方式，擁有6系列48種不同屬性軍種縱橫全場，以8方位螢幕捲軸方式，流暢度十足。











■遊戲類型／RPG

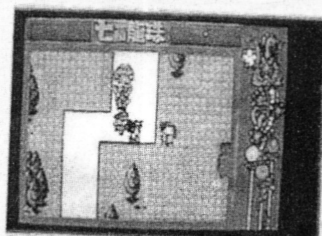
七顆龍珠

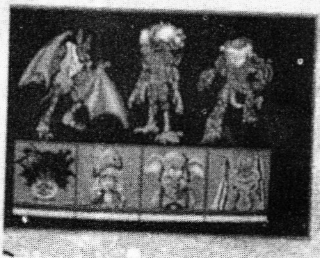
★軟體廠商／© 飛龍電腦工作室
★遊戲形態／角色狀態以圖像顯示
★發售日期／發售中
★價格／450.-

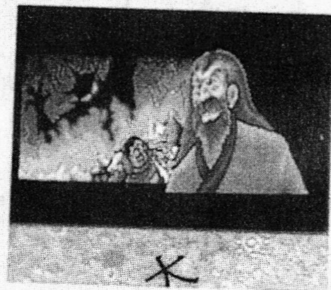
在古老的東方，有個叫做中國的國家相傳天上的神爲了獎賞人類對理想的追求，所以製造七顆龍珠，一旦七顆龍珠收集完成，任何理想、願望都會實現。

擁有生動精彩的故事情節，完全中文顯示使玩家能輕鬆上手，各角色狀態皆以圖像顯示，動聽的音樂可伴著玩家以快樂心情慢慢過關征服敵人。









铁拳对钢拳

□类型:ACT □机种:SFC □制作:BANDAI □容量:12M



遊戲內容

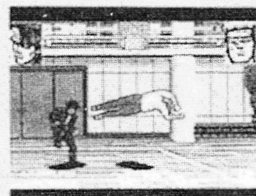
擅於打架卻怕眼淚，男子氣概十足卻冒冒失失，大家都知道前田太尊來到帝拳高中！態度令人擔心的新生。這小子所到之處都會掀起一陣狂嵐，學校、公園、咖啡店・・・・。

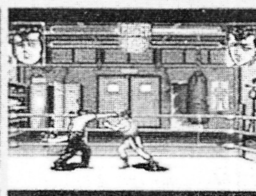
男人和男人意氣之爭的賭命打鬥！「喂！給我過來！」「原諒我吧！」，生氣起來六親不認的強悍，但對做阿飛頭頭卻絲毫不感興趣。愉快的同伴不少，但都是一些喜歡打架的傢伙。充滿原作漫畫的氣氛，沒有從中吸取教訓的傢伙的鐵拳對鋼拳！

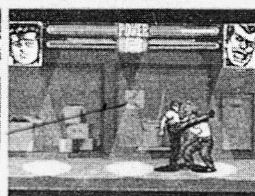
操作方法

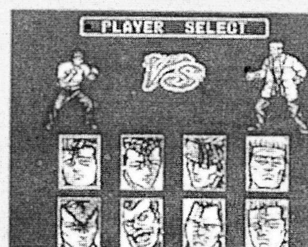
十字鈕的左右：移動
十字鈕的上：跳躍
十字鈕的下：蹲
L・R鈕：回避敵人的攻擊
X鈕：使出特殊拳擊
A鈕：使出特殊踢法
B鈕：踢的攻擊
Y鈕：拳擊
開始鈕：暫停



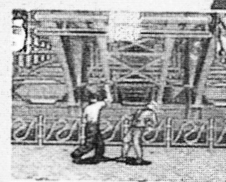






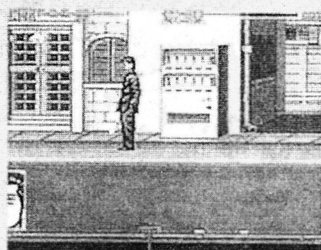


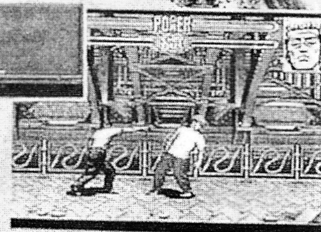






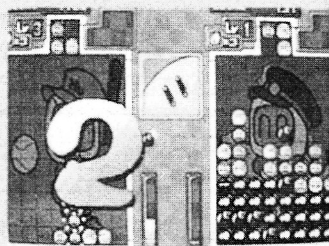






超 级 炸 弹 人

□类型：ACT □机种：SFC □制作：HUDSON □容量：8M



遊戲內容

和平的地球又再次陷入危機中••••。

在轟炸超人的面前突然出現『瑪格列特』『葛雷姆』『布利迪』『布萊恩』『布拉茲馬』轟炸超人。

由企圖征服宇宙的外星人所開發的5名人造人『凶惡轟炸超人』，說是爲了帶回他們試作1號機轟炸超人而來。喪失記憶的轟炸超人勇敢地挺身而出，卻反成階下囚。

在5名凶惡轟炸超人的基地地下牢房中甦醒的轟炸超人，爲了地球的和平和自身的命運而再度挺而走險。在廣大基地中蠢動的敵群、種種的陷阱、等他現身的5名凶惡轟炸超人•••••。

竭盡全力的戰鬥，其結果轟炸超人到底看到什麼！？

操作方式

十字鈕：轟炸超人的移動、標題畫面和各選擇畫面的選擇、拿到踢的道具後即可踢爆彈、密碼的輸入。

A鈕：轟炸超人在地板上放置爆彈、拿到提昇威力的道具後即可舉起爆彈、舉起爆彈移動。

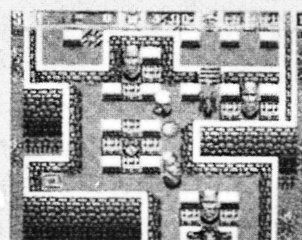
B鈕：拿到控制的道具後，按此按鈕爆彈即爆發、在密碼畫面和作戰畫面的選擇畫面中按此按鈕即回到前一個畫面。

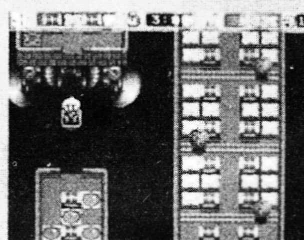
X鈕：拿到踢的道具後按此按鈕即可讓滾動中的爆彈停止。

Y鈕：僅在作戰遊戲的第10階段按此按鈕跳躍、和十字鈕一起按即可在方塊中移動。

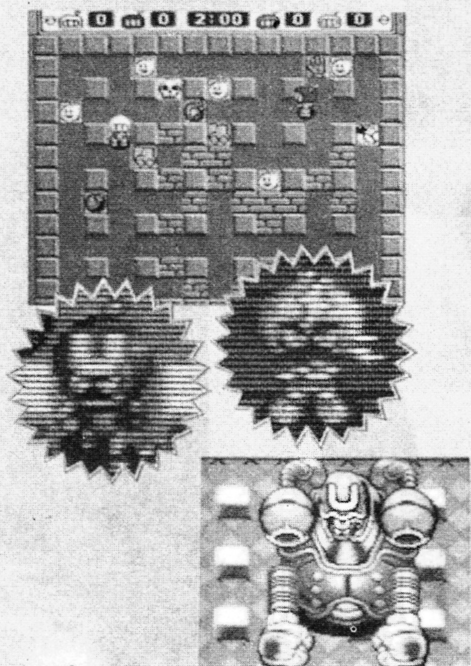
開始鈕：遊戲的開始、暫停。

L、R、選擇鈕：不使用。













三国游戏纵横谈(四)

特色鲜明的《天舞》

文/边晓春

《三国志·天舞》是日本著名的 WOLFTEAM(狼组)公司 1993 年推出的力作。该作品场面宏大,战将如云,设计新颖,在众多三国题材的游戏中可谓独树一帜。笔者仅见到《天舞》的超任版,拿到后也仅打通两遍,故写在这里的也只能是几点浅见。

《天舞》最突出的特点是气势恢宏。首先是场面大,地图上有 13 州 127 郡,完全再现了东汉末年的中国版图。其次是战将多,任一时期开始时均有约四百员战将,据说总计超过千员。再次是官位复杂,在东汉皇帝刘协之下设有十多种中央官职和地方官职。加上一幅古代战场遗址照片作为片头,看得出,作者的本意是尽量再现宏大的历史真实。与其相比,其他三国题材的游戏最多仅有四十几座城池,同时仅出现百余个人物,就显得逊色多了。

在节目设计上,《天舞》有很多特色。

*简化政令。在《天舞》中,只要在都城设置好主管内政的官员,如大司农;在郡城设置好主管内政的太守丞,游戏者就可以不管内政了。游戏根本没设诸如开发、治水等项指令。相信多数游戏者会感到如释重负。

*淡化政治。在《天舞》中,游戏者看不到武将对君主的"忠诚度"这一参数。在都城中通过"调略"指令挖对手的人才也很困难。最常用的征集人才的办法就是攻占对手的城池。攻城之后,城中的敌军守将都会变成"布衣",应聘的价格不等,召入后可以放心使用。游戏者不必对战将的忠诚度提心吊胆,也别想去捡对手的便宜。这似乎更符合历史的真实。

*时钟可控。屏幕左上角有一时钟,可用光标控制开关。时钟开启时,右上角的日期就会按天递进;时钟停止时,日期不变。游戏者在时钟停止时发布指令,然后开启时钟静观事态发展。这样可以避免每月工作的单调重复。

*可以同时从不同地点出动六支部队和六支运输队,指向不同的目的地。时钟开启后,在画面上可以见到部队移动。运输队必须沿路行进,但可自动渡河;部队则可以翻山越岭,但无船只不能过河。

*战斗画面非常简单。仅有简单的攻城守城。双方的部队和战场被抽象为棋子和棋盘,且有相对固定的位置,很难任意移动。战斗手段也仅有"战斗"、"弓矢""门破坏"等几种。到战争后期可使用投石机攻城。

*窗口式画面。画面、指令框等均设计成窗口形式,窗口可大可小可移动,允许多窗口,很像计算机上的 Windows。

上述这些特点综合起来,可以看出:《天舞》节目设计者是把主要注意力放在了战略层次上。为此,不惜略去战役层次,简化战斗层次,简化政略。请您试想,假如您指挥有方、调度得当,使得您的部队从小变大、由弱变强;假如您把众多名将编入六支大军,在广阔的疆场上纵横驰骋,攻城略地、最后横扫各路强敌,一统中华……您将得到什么样的满足呢?这就是《天舞》的主要游戏点之所在。这也就是很多喜欢在战役层次或战斗层次上一显身手的游戏者对《天舞》感到有些失望的原因之所在。

《天舞》也有一些明显的疏误。例如:某君主攻下皇帝所在的城池之后,其势力名称就会自动变为"汉"(在第一期),而被打败的君主的势力名称就会莫名其妙地被命名为"晋"或"韩"或其他。这显然与历史真实相去甚远。再如:一支部队出城行进在途中时,若其出发地被他国攻陷,则该部队的武将会在其出发地转为"布衣",于是就会出现两个同名武将,且可能处在敌对国中。

本文虽然没有介绍游戏规则之任务,但笔者还是愿意在此披露一点攻关心得——迅速打通《天舞》的关键在于"集中优势兵力"。如果能有几员强将率领一支万人左右的部队出战,则几乎所向无敌。攻城时,当兵力优于敌人很多时,宜用弓矢。这样不会使士气减低很多,有时还能增加士气。这样可做到一个月内连拔数城。当部队的士气下降很多时,快速恢复士气的办法是:把部队开到附近的一座士气高的已方城市,将部队解散后即重建。照此办理,如果能注意适时扩建部队,且尽量让各军同时行动,就能很快统一天下。若作曹操一类的较强君主,三年左右即可统一;若作较弱的君主,五年左右也可统一。不信您可以试试。

责任编辑 达 人

游戏角色特集

游戏明星诞生奥秘

文/小南
责任编辑/五四

在游戏十年史中，诞生了许多受到闯关族喜爱的游戏明星。它们是一部好的游戏的支柱和灵魂。其中有些游戏角色可能是你的老朋友，曾经和你一起成长。谈谈它们诞生的秘密，你会享受到一种怀旧的温馨。

索尼克系列游戏

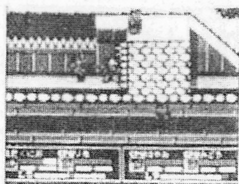
角色	索尼克



眼珠相连的索尼克是世嘉的招牌角色，最先设想出了滚动攻击法。为了更好地配合和体现这种攻击方法，设计出针鼠这个角色。后来才知道，在美国针鼠是很常见的动物，也许这个原因使它更受人们喜爱。当初公开征集形象时约有五百幅作品投稿，结果一位25岁的小姐的作品入选。应该称她为“索尼克之母”吧。

热血硬派国夫系列游戏

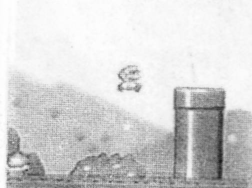
角色	国夫



国夫是TECHNOS为之自豪的支柱角色。因硬派打架路线而窜红。决定主角名字时受当时环境的影响决定采用社长的名字。询问社长的意见时，社长说：“有成功的信心就随你们的便，如果失败了，我恐怕只有下台。”结果“国夫”为TECHNOS社长国夫赚了大钱。

马里奥兄弟系列游戏

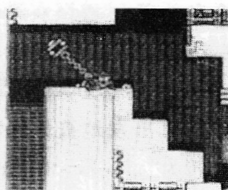
角色	马里奥



超级马里奥兄弟可以说是任天堂的招牌名星。在任天堂的各种游戏和杂志中经常登场。弟弟路易是稍晚时候才设计出来的。马里奥最初是〈大金刚〉中的主人公，并没有特别的名字。有人提议让他更有个性，噢，再加上帽子和胡子会怎么样呢？于是“亿万富翁”马里奥诞生了。

洛克人系列游戏

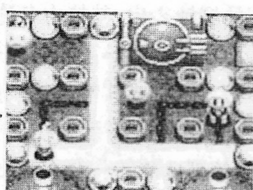
角色	洛克人



CAPCOM是著名的暴力游戏公司。但也创造过受人喜爱的机器人形象，洛克人是其中之一。构思时是把它做为文具的商品角色，连其动作和可能的发展也做了周密的考虑。比如其中一位头目的头饰实际上可以当剪刀使用。洛克人有很强的动画特征，因此制作这个游戏简直是一种轻松的享受。

炸弹人系列游戏

角色	炸弹人



规则简单而深受人们喜爱的游戏。在通道各处安放炸弹，炸死敌人，游戏CLEAR后出现人的设定。这个由哈德逊（HUDSON）公司创造的角色原来只是个小配角，在“金块”中登场，但在公司内很受好评，有人提议把它变成主角一定大受欢迎，事实也果然如此。最后变成人的设想也是受欢迎的重要因素。

PC原人系列游戏

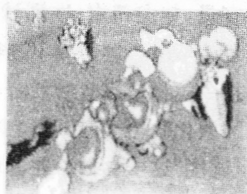
角色	原人君



大而亮光光的脑袋，滑稽的原始人角色。最初是在PC－E中登场，厂商是HUDSON（哈德逊）。原形取材于广井社长学生时代的朋友星野君，是广井社长随手画出来的，所以称为星原人。开始时是开玩笑似的随便画画，但在内部挺受欢迎，一不留神成了大明星。这是广井社长和星野都始料不及的。

兵蜂系列游戏

角色	克比



KONAMI创作的在《沙罗曼蛇》中人们已经很熟悉的飞机角色，伙伴有温比和考比。比是BEE（蜜蜂）的译音，这三只滑稽可爱的蜜蜂战机使一向以紧张、激烈、刺激见长的射击游戏变得轻松、愉快，并打破了以机械战机为主导的模式，很适合在家庭中消遣。

秘技天地

编者按：自从秘技天地栏目天办以来，许多玩友投来稿件，其中不乏独门秘技，但也有重复的。对此，我们只能先入为主了，希望玩友们看到这些秘技而没署自己名字时，能够理解。并希望玩友们本着共产主义精神将自己的不传之秘拿来与大家共享。

《波斯王子 Ⅱ》 IBM－PC

特殊功能：对于原版软件，输入“PRINCE YIPPEEYAHOO”。进入游戏，则可具有下列功能：轻功(SHIFT＋W)、补血(SHIFT＋T)、目前位置(SHIFT＋R)、背景开关(SHIFT＋B)、影子分身法(SHIFT＋S)、减血自杀(SHIFT＋K)、颠倒天地大法(SHIFT＋I)、跳关(SHIFT＋N)、显示版本(ALT＋V)、杀死画面中敌人(K)、慢动作(F1)、显示 X 坐标(F2)、隐身术(F3)、显示 Y 坐标(F4)。对于非原版软件，输入“PRINCE MAKINIT”进入游戏，则可具有下列功能：无敌(K)、复活(R)、增加时间(＋)、减少时间(－)、慢动作(F1)、显示标尺(F6)、跳关(ALT＋N)、补血(SHIFT＋T)、减血(SHIFT＋K)。

绝招——元神出入：第十关后才可使用。

元神出窍：站在原地，不停按左、右。

元神入窍：元神站在肉身上，按 1、3 键转动。

发气功：在第十四关水晶宫中，元神出窍后用 0 或 CTRL 可发气功。

用 PCTOOLS 作无敌修改：

生命无限：对“PRINCE. EXE”文件中 88 0E 92 5C C6 46 改为 90 90 90 90 C6 46。

天下无敌：对“PRINCE. EXE”文件中 3B C8 7E 02 8B C8 88 4C 12 改为 31 C9 90 90 90 90 88 4C 12。

时间不变法：对“PRINCE. EXE”文件中 FF 0E 2A 5E 74 40 改为 90 90 90 90 74 40。

吊桥巧过法：荒岛洞穴中，为使骷髅兵由大吊桥上掉下，只好牺牲佩剑，太可惜。在吊桥附近某断层上有两瓶药水，当一见到骷髅兵后，立即冲回去喝下其中一瓶药水，当背景音乐变了时，表示成功了。此时再去吊桥，骷髅兵已不翼而飞。

北京　汪　寅

《特种部队》 FC

增能源和时间法：游戏中每当能源即将消失，可同时按下 SELECT 和 START，能源时间即可加满。

北京　张　迪

《龙珠 Z Ⅲ》 FC

战斗方式选择法：在每次移动前，同时按下 SELECT 和 START 键，就可以选择战斗方式了，一共有四种战斗方式可供选择。

北京　毕　波

《龙珠 Z Ⅳ》 FC

单人玩法：当按选择键选完一人后，按 B 键即可和电脑对打。

北京　毕　波

《龙珠 Z Ⅰ》 FC

主角像显示法：游戏中显示主角全身像，按选择键可转换。

北京　毕　波

《忍者蛙》 FC

跳关法：在第一关刚开始时，左右均会出现敌人，只要用最快的速度把他们撞死，立即跳上右上方的平台上，6 秒之内便可跳到第三关。

选双打法：标题画面时，按上和启动即可。

骑恐龙法：在第一关拿到棍棒后，用棍奉把小飞龙打下来，立即爬到它身上就可将它当马骑。

上海　曹天骅

《轰炸队 Ⅱ》 FC

最强火力法：输入 AA，AA，AA，MI。

炸弹加满法：输入 EE，EE，DC，AG

上海　曹天骅

责任编辑　邱兆龙

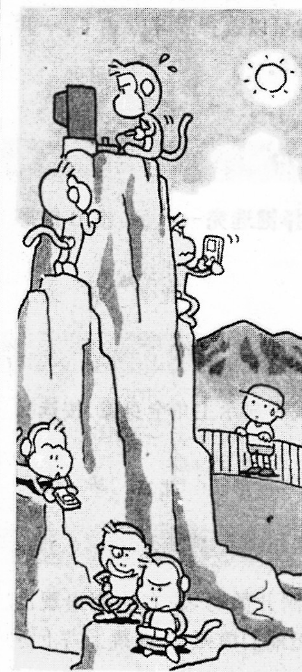
闯关族的家

主持人：仔龙



七月流火，闷热难当，在快活林里避避暑好不快活。有道是"金窝银窝，不如自家草窝。"重回闯关族的家，却别有一番滋味在心头。好悬！再晚一步，家，就要被人踏平啦！这决不是危言耸听。不信，你们来看：

抗议书



我代表全体PC机发烧友向《电子游戏软件》杂志提出严正抗议！

诸位电刑室的打手们，你们想过吗？现在，PC的发烧友队伍正在不断的发展壮大，而你们所谓的闯关族的家，给世嘉、超任、任天堂那么多床位，而给PC族每次则只有一点点可怜的面包渣，而且无论是游戏新闻眼、电子游戏节目十年，还是新游戏广场居然连一个都没有，这叫什么闯关族的家，你们太看不起我们了！！！

我们在此发下毒誓，如果两期之内不加登PC游戏的介绍和攻略，我们一定要踏平"电刑室"！

刘维佳

编者："闯关族的家"不搞"种族歧视"，但老大老二排行还是有的。究竟谁是老大，谁是老么，是仁者见仁，智者见智的事。对编辑部而言，读者是上帝。第二期读者调查表就是要听听上帝的声音。

自白书

集中营各位元帅将军们：

看了"紧急通缉令"，急得我象热锅上的蚂蚁，特连夜写下这封"自供状"，我全部"坦白交待"，请求您们"宽大处理"。

各位闯关族电玩迷们，我要告诉你们一个很不幸的消息——世嘉公司又推出了几个新作，又要来破你们的财了。闻名于世的"索尼克Ⅲ"还未打穿，四代又跟着上了；"格斗四人组Ⅱ"如今又有了续作Ⅲ，招数更多，竟出现了赵云的绝招"升龙剑"，"超忍Ⅱ"还未丢手，Ⅲ又接踵而至了，由阿诺德·施纳辛格主演的"终结者"终于搬上了世嘉……，价格都惊得你直跳，你们都有些手痒了吧，快！有钱的出钱，没钱的骂娘，还等什么！好了，今儿个我就坦白到这儿，顺便说一句(小声)："我快没钱了……"。

间谍　郭一宁

94年6月26日

编者：郭间谍忠心可靠，不过提供的情报似乎不太准确，诸位看友看得出来吗？

留言薄

集中营能否对"高手"下个定义。这世道厚脸皮的人不少，唯恐有诈。希望集中营设段位制。另阿龙(龙哥)不知有何资格做集中营营长，应废除终身制，阿龙应拿出风度，脱袍让位，由高段玩友轮流坐庄主持。

上海　张峰

本人是一名"刑满释放"(参加工作)的"要犯"，"犯罪"历史长达十余年，有一整套"作案"工具(任天堂、世嘉和超任等)，"作案"经验丰富。虽多次受到"管教人员"(家长、老师)的"加刑"，仍然"死不悔改"。看了"紧急通缉令"，本人深感自己"罪大恶极"。为争取"改造"而"重新作人"，本人甘愿"戴罪立功"作一名"线人"，竭诚为广大玩友们服务！　上海　吴斌



龙哥！你能不能举办一个全

国性的《街霸》大奖赛！ 上海 电侠

不妨收集或制作一些游戏中精彩画面的图片，单张或成册发售，定会让游戏迷们收集不及如获至宝的！

周应来

二手货市场能否搞一个中转站。要不然，把钱寄出去了却不见卡寄过来，怎么办？找谁要卡！ 马杰克

在我生命中的每一天，有两件事是绝不能少的：下班后玩电子游戏，睡觉前看武侠书。当我看到"紧急通缉令"时，马上就意识到我就是一名通缉犯。你们马上逮捕我吧，我束手就擒，绝不反抗。你们判我无期徒刑吧！如有必要，将我正法！不过，临死前让我玩一天一夜的电子游戏。

施海毅

求贤榜

1. 成都游笛问，如何通过《圣斗士星矢》中教皇厅路上的玫瑰花？

2. 上海许昱民问，在"太空战士Ⅱ"中当ヨーゼフ加入我方后怎样找到女神之铃（めがみのバル）。在"勇者斗恶龙Ⅲ"中，当到达第二个国家后在アッサラーム听到魔法之钥（まほろのカギ）的传说，却找不到，另有一处山洞石头挡道无法过去。

3. 北京邢智刚问，如何解开《007特备队》第二关的保险柜的密码？

4. 上海张靖问，怎样消灭《机械战警Ⅲ》中第五版中的两个忍者？

5. 北京张凯问，如何攻"侏罗纪公园"第七关关底和"龙"的第四关关底？

6. 北京赵军辉问，如何玩任天堂原版卡"灵幻道士"和"中央大陆"？

7. 上海周宁问，如何攻破《音速小子Ⅱ》(MD)最后一关中庞大无比的机器人？

揭黄榜

1. 上海陈莹问，如何进入《七龙珠Ⅲ》打人造人一关中的神秘山洞？从此洞开始向左三步向上二十三或二十四步找到并打败人造人19、20号后，19号会带你进入山洞。

2. 北京白隼问，《七龙珠Ⅲ》中悟空等人为何只能修到六十多万？悟空等人的战力最大值均是65535。

3. 福州林隽问，刘备军怎么走出荆州刘表的宫殿？宫殿左上角表面上是墙实际上是暗道，走过去一碰就可进去而出城外。

回答这些问题问题的高手贤士有（截止8月10日）：边晓春 赵国良 李鹏 孙意 ALEX 马峥 周赟 凌波灏 王岩 沈悦 郭鹏 淳于淼 时洋 阿攸罕 涂顺雄 徐之晖 罗峰 张靖 张杰 徐珺 任东 黄钊 肖宇 邹征 李凯 赵鹏飞 孙泳 李骏 乔康毅 沙永春 陈进 悟饭 陈进

专卡门诊——吞食天地Ⅱ

特邀主持：边晓春

问：孔明如何诈死诱敌，破司马懿的落雷计？

北京 孙涛 上海 陆几 河北 张惠来

答：孔明得了黄石公破落雷计的秘诀"上上下下左右上下"之后，站在队伍的第一位，率军进抵五丈原塞门，画面切换。此时，要赶在司马懿出现之前，按秘诀的顺序按动手柄的方向键，落雷计就不会出现了。

问：如何从高老庄取水？ 北京 张春凯

答：进入高老庄后，不能用"调查"找水，要与一位老者"谈话"，他会问你是否要水，回答"是"。此时，若未带着水壶也取不到水，水壶可在前面某城（安定？）中找到。

问：如何叫醒诸葛亮？ 上海 张靖

答：在孔明家人问叫不叫醒他时选"No"而等待，然后再去调查他。

问：如何走出石兵八阵？ 北京 张惠来

答：进入石兵阵以后向下走到底，大概是八步或十步，然后向走同样的步数，再向下直接出阵。

问：在《吞食天地Ⅱ》中，孔明脱队后如何请出庞统？

北京 李硕

答：先找一位智谋高的将领（如马良）担任军师，到司马徽家取了酒壶走到襄阳。经城中百姓指点，将酒壶交与城西北角屋子里的酒鬼，应酒鬼要求出襄阳向西闯入密林中央的洞穴，打败廖化救出女孩，再回城中酒鬼的屋子，见到庞统。



龙哥热线

眨眼间龙哥成了闯关族炙手可热的明星大腕，只要编辑部里铃声一响，不用问，准是向龙哥咨询的。龙哥，也还真有两把刷子，闯关族里的事就没有他不知道的。得，干脆，让龙哥来开一个热线吧！各位，“有问题，找龙哥”！别忘了来信标明“龙哥热线”！

问：新星“小教授”能否和 CD-ROM 连接？　　天津　田雨

答：连接 MEGD-CD 是可以的，但效果有时会不理想。

问：我买了一台日本原装世嘉机，可为何在说明书上却看到“Hongkong”字样，为什么有的 SEGA 卡在开始画面上出现“SEGA”或“SEGA™”字样，为什么我的 MD 音乐节奏太慢？　　北京　赵扬锟

答：日本原装世嘉 MD 目前市面上基本没有。如有，定价当在 1000 元以上。国内 MD 卡多为盗版，对于“SEGA”字样不太重视，有的甚至整个弄成一个蓝色方块，所以，比较混乱。MD 的运算速度对某些信号过多的画面无法完善处理，所以只能减慢运算速度，不算主机的问题。

问：“三国志 Ⅱ——霸王的大陆”存储后一断电源记录就被冲掉，怎么办？　　上海　操逢璟

答：你不妨在存储后按复位键 Reset，然后拔卡。如果仍丢记录，则表明卡带的线路存在问题。

问：世嘉主机上的 CD-ROM 系统搭载 MEGA-CD 后功能有何改变？其价格是多少？　　北京　李健英

答：MEGA-CD 借助光盘的容量使得游戏中加入大量清晰的人物并且画面深广度及层次感提升，总体上是一个以主机为媒体的光盘系统。价格在 2000—3000 元之间。

问：1. 国内目前是否有模拟仿真二战的 SEGA 卡？2. 超任卡能否在 SEGA 机上使用？3. 磁碟机上的磁碟能在 PC 机上使用吗？4. 目前国内是否有与 8 位机相配的磁碟系统？

答：1. 有，如欧陆战线，大战略，提督决断等；2. 不能；3. 不能；4. 很少。

问：超任的“火牛”能在世嘉上使用吗？

答：超任的“火牛”只是一种双线输出的电源稳压器，有多种规格，只要插头和世嘉的插口相符即可使用。

问：AV 线有什么作用？

答：AV 是视频/音频的简称，其作用是把信号输出端（如录像机、游戏机）的视频和音频信号分出直接送到接收端的监视器和扬声器中，因而效果比 TV CABLE（接收电视信号的普通信号线）强得多。

问：SEGA 机是否适用各种彩电，玩游戏有损彩电吗？

答：SEGA 在国内出售的主机绝大多数是 PAL-D 制式，适用于各种型号的彩电。玩游戏不会对电视有任何损害。

问：有些记录卡当存储后按复位键则记录还存在，若断电源后再开机时记录都会消失。《勇者斗恶龙 Ⅲ》和《吞食天地 Ⅱ》在擦去记录后，有三行日语出现在“重新游戏”指令之前，怎么回事？　　上海　张浩祁

答：《勇者》、《太空战士》等系列都会有此指令，在消去进度后（即存贮栏有空间时）会多出来“复制进度”“新游戏”“改变设定”三个指令，进度栏档案满时会只有“调出进度”“速度设定”及“消除进度”三档，不过我提供的顺序可能不对。

问：在“机械战警三代”中一过第二关就永远重复第二关关底，如何过关？　　北京　颜扬

答：这是一个普遍性的问题，原因是在盗灌卡带时程序出现故障。

问：“梦幻街霸”如何调无敌？在《七龙珠 Ⅴ》中，如何控制孙悟空等人变成“超级赛亚人”？　　北京　焦伟

答：“梦幻街霸”没玩过，可在“求贤榜”中求解，《七龙珠 Ⅴ》的很多人物及武技都要借助卡片条码机玩出来的。卡片条码机是一种卡带外设，至今已有 4—5 种，国内并不流行。

问：在《七龙珠 Ⅲ》中，仙豆、炸弹等装备怎样才能补充完整？

答：仙豆及炸弹没有一定限制，炸弹只在第一版使用，仙豆最多可得 15 颗，只要每次生长时按住快键即可长到 5 颗，不要贪心多按，否则会前功尽弃。

问：从《GAME BAR》相片看，无类好象是女的。而“包打听”说他因没有 Girl Friend 而生“妒”。请问无类到底是男还是女？　　北京　李超

答：告诉你一个秘密，无类外号叫“乱马”。



责任编辑　达人

新消息，快节奏，短文字，欲知天下事，请看：

海外采风



"海外采风"为"游戏新闻眼"的姐妹篇。"新闻眼"注重国内市场，在实用上下功夫。"海外采风"顾名思义，镜头对准国外，主要是游戏王国日本。凡国外游戏业界动态，最新游戏机种，最新游戏软件，最新游戏排行榜，无论国内是否有影儿，是否消受得起，均加介绍，以快、新为特色。可以说，"新闻眼"是用的，"海外采风"是读的。希望通过这两个小小的窗口，使闯关族们对游戏业的现状能有大致的了解。

今年对电玩界而言是一个特殊的年份，几乎所有的游戏机公司都在这一年中推出了新型的主机。有的已经上市，有些还只是样品，预计在将来的一年中会引发出下一代机件的大混战。

任天堂 NINTENDO

任天堂的SUPER GAME BOY已经上市，它是一种与超任主机相连接的可以把GB卡在SFC上运行的装置。可以给GB节目的黑白画面上色，配合它所发售的新GB卡可以加上更丰富的色彩。只能在掌机上玩的GB节目终于可以全部搬上大屏幕，而且添加了漂亮的彩色，实在是一个创举。SGB的出现无疑令即将发售的GB版"热斗侍魂"和"热斗饿狼传说"更加具有魅力。



任天堂的另一项创举是它与航空公司合作开发的"Gate Way System"，这个系统由一个手柄、液晶屏幕及光线、音量控制器组成，整个系统可以折叠收进座位的两侧。现在这套系统已在日本西北航空公司的波音747客机上试运行，软件包括著名的玛里奥兄弟和街头霸王等。

至于今年早些时候传说的SFC-CD计划，任天堂表示将考虑推迟，因为CD的推出可能会对目前的卡带销售造成影响。

面对群雄逐鹿的局面，任天堂表示将于明年春推出其32位主机。此外，透露其下一代主机是64位机，预定明年秋发售(也许又会像SFC那样一拖再拖延后三年)，但具体到开发工作的进展则尚不明了。

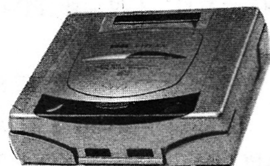
世嘉 SEGA

世嘉在欧洲、美国仍旧势头强劲，占领先地位。四月中旬在英国举办的ECTS(欧洲电脑贸易展)上，SONIC3(《索尼克3》)大受欢迎，世嘉的〈阿拉丁〉被评为年度最佳节目，《赛尔达的传说Ⅳ》为最受欢迎的节目。

再则是一条快讯：世嘉的便携式十六位机MEGA JAT已在日本上市发售，它是由SEGA和日本航空公司共同开发的，可运行MD卡带。这种新的MEGA JAT主机与1P手柄是一体的，大概与GAME GEAR差不多大小，可以外接2P手柄。该机主要是为民航机设计，但现已广为发售。

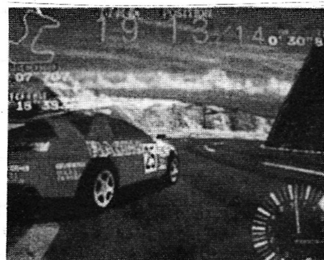
与此同时SEGA为老式的MD机推出了"GENESIS SUPER 32"提升卡，其功能是提升MD主体的能力使之适应32位的软体，至于发售日期目前还未决定。

此外MEGA CD系列的CDⅠ、CDⅡ及一体机WONDER MEGA等光盘机仍发挥着它们的作用，过去和今后的CD游戏节目还将统治一个时期。



值得一提的还有SEGA最新的体感游戏系统，该系统呈八角型，有8个感应器，可与MD连接。令人在玩游戏时要运用全身上下的肌肉来做出多种动作，控制游戏中的人物动作。但这套被称为ACTIVATOR的系统究竟有多大的实用性很令人怀疑。

提到次世元主机，当然大多数人最先想到的就是世嘉的SATURN。据目前的资料显示，它有着银色的机身，SEGA把它定为64位元的主机，精确地说是采用两个32位CPU的准64位。目前为止已有不少软体厂家加入SATURN联盟。在任天堂次世元机还没有着落的情况下，世嘉申明要于94年底前推出SATURN，看来



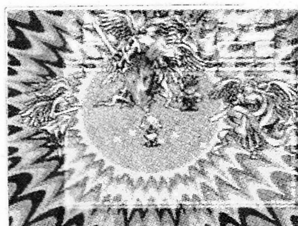
这一对生死冤家又将有一场恶战。世嘉能否像 88 年发售 MD 那样给任天堂一顿老拳，玩家当拭目以待。无论如何，火药味更浓的一场商战已不可避免。不过这一次不是楚汉相争，而是乱世群英。

NEC

生产 PC-E 系列的日本电器公司在这场大战中当然不甘落人后。其命名为 FX 的次世元主机已经面世了。据 NEC 称 FX 的性能与世嘉 SATURN 不相上下，无疑这种 FX 的出现，将会成为 SATURN 的有力对手。NEC 的另一张牌是 CD 一体机 DUO-R 的改型 DUO-RX 现已进入发售中。

3DO——松下、三洋、东芝

3DO 多媒体主机已经并不是一个陌生的名词。它的口号就是发展出一条各机种兼容之路。支持这一主张的松下公司随之也推出3DO规格的主机“REAL”。除了松下，三洋和东芝公司也加入此行列，生产 3DO 规格主机。软体方面，CAPCOM、NAMCO、KONAMI、TAITO、BANDAI 等大牌软件公司也纷纷加盟旗下。如此强大的阵容是否预示着 3DO 时代的到来呢？



3DO 公司为了扩大互动性多媒体的概念，近期推出了名为 PC-CARD 的主机加强系统，利用该系统可以在 3DO 上执行 IBM-PC 的游戏，也可以在 IBM-PC 上玩 3DO 的节目。不仅如此，PC-CARD 还可以作为外接 CD-ROM 的卡座来使用。

索尼 SONY

和 3DO 一样，索尼的次世元主机 PSX 也得到了 CAPCOM、NAMCO、KONAMI 等公司的支持，只不过 PSX 在来年春天才能面世，现在还无法预计它的市场前景。

SNK

SNK 公司竟然也推出了次世元机种，不过迄今为止还没有公布软体。该机与多数次世元机种同样是 CD 一体化游戏机。种种迹象表明 SNK 为这一机种下了极高的本钱。看来 SNK 的决心是不容置疑的。

雅达利 ATARI



雅达利这个名字几乎已被广大玩家遗忘，但它的 JAGUAR 实在不可不提。这只 64 位元的“美洲虎”声势十分威猛，但可惜缺乏强有力的软件支持（因销售对象是美国用户，所以对于亚洲玩家而言，其节目恐怕不会有太大吸引力。），否则大可有一番作为。

BANDAI

BANDAI 居然也亮出了自己的 CD 一体化主机。以改编卡通而著名的 BANDAI 在软体方面是不成问题的，但其 CD 机的性能究竟如何呢？到目前为止仍是一个谜。

总之，由于索尼、松下、东芝、三洋、SNK 等大厂商都看好电子游戏市场这块利润丰厚的肥肉，这场诸侯混战的局面短期内看来很难见个分晓。那么最终的霸主会是谁呢？任天堂？世嘉？还是 3DO 联盟？我们只有对所有观察家、评论家和用户说，骑驴看唱本——走着瞧。



编者按：各大厂商、公司全都发表了自己的“次世元”计划。但为了牵制迷惑对手或达到宣传效果，他们所公布的资料、信息中有很多不尽属实之处。本文仅将目前为止较准确的信息作一汇编，供读者参考。

文/索冰

海外电玩软件排行榜（8 月 10 日截止）

超级任天堂 SFC

1	超级街头霸王 CAPCOM ACT 32M	6	太空战士(最终幻想)Ⅵ SQUARE RPG 24M
2	鬼神降临传 ONI BANPRSTO RPG 12M	7	J 联盟足球 Ⅱ NAMCO SPG 12M
3	机械小勇者 ENIX RPG 12M	8	FEDA 正义之文章 YANOMAN S. RPG 24M
4	饿狼传说 SPECIEL TAKARA ACT 32M	9	半龙少女 BANPRSTO RPG 12M
5	神剑天下 Ⅱ 巨人传说 T&ESOFT RPG 16M	10	迷宫斩妖 KOEI A. RPG 12M

世嘉 MD

1	超级街头霸王 CAPCOM ACT 40M	6	罗德岛战记 SEGA SLG 16M
2	新创世纪 SEGA A. RPG 16M	7	梦幻之星 Ⅳ SEGA RPG 24M
3	饿狼传说 Ⅱ TAKARA ACT 24M	8	龙珠 Z 武勇烈传 BANDAI ACT 16M
4	音速小子 Ⅲ SEGA ACT 16M	9	神奇男孩 Ⅳ SEGA ACT 16M
5	格斗三人组 Ⅲ SEGA ACT 24M	10	幽游白书外传 SEGA S. ACT 16M

电刑室手记

●一玩友将《电刑室手记》推荐给女友，阅毕，乐不可支。曰："龙哥一定一头飘发，健美英俊。"玩友告龙哥。龙哥喜形于色，遂绷起二头肌，作骠悍状，胁部搓板立现。

●编辑阿 KING，北京土著，素不识路，被人称为良牙君。一日主编派其接美编来电刑室摄影，半日不归。众怪异之。久之，见二人狼狈而来。阿 KING 曰："附近茶室，理发室，传达室找遍，独无电刑室，怪哉！"

●一玩友两次给龙哥来信，均不见答。恚之曰："聋哥，空姐来信则抢答，岂非男卑女尊！"龙哥批道："YES"。

●广而告之：玩友来信还未拆阅，许多信封已经破了"相"。故请用容貌丑陋之邮票较为安全，切切！

●一日老 D 去天×商场购物，见世嘉机，上有索尼克形象。标签上产地：日本。售价 748 元。老 D 问："是日本原装吗？"答："可能是香港组装。"问："何以见得？"答："也可能是深圳组装的。"问："何以见得？"答："反正比小×授强。"问："何以见得？"……翻出拿手的卫生球眼。

●《紧急通辑令》第 2 号刊登后，多位玩友"迫于压力"，纷纷"自首交待"，并寄来厚厚的"自供状"，"罪行录"和"牒报"。有的人自称"潜伏多年，蠢蠢欲动"，"有丰富牒报工作经验特务天赋。"要求"必须收押，"否则"自裁以谢天下，"实在骇人听闻。小小集中营，如何关得下这么多"特务"？

●一小顽童来信说，因年幼，做特务困难，可否当"线民"。"线民"者，业余特务也。中！（河南口音）

・继《赌神》刊出后，《GAME 集中营》多次刊登消息：《吞食天地》中文版将于春节、五一发卖，但音讯皆无。一电玩友来信曰："只有气象台才说谎，集中营焉有此资格。"诸编皆大窘。

紧急通缉令
第四号

95 年《电子游戏软件》改为单月刊，每期 4.50 元。邮局发行，请于 10 月以后到各地邮局订阅。邮发代号 82——648。

编后

"编后"和"电刑室手记"同挤一个座位真是不幸。读者对电刑室反映颇佳，龙哥等立时神气起来。主编的"编后"也只能由占半个座位到勉强蹭 1/4 个屁股。每天忙得焦头烂额，还要防止龙哥、老 D、无类，最近又引狼入室一位阿 KING—— 正好凑一个"四人组"—— 的政变，真惨。

《电子游戏软件》借《GAME 集中营》的余荫，面包是越做越大。唯有一事困惑不得解，即书商只认《GAME 集中营》而不认《电子游戏软件》。《软件》出创刊号（第一期），他则写上《集中营 3》到货，《软件》出第二期则《集中营 4》大招牌高悬，真真令人无奈。有的玩友来信责问，《GAME 集中营》这么响亮的名字为何不用，偏要改名《电子游戏软件》？其实诸位不知，和尚能想念什么经就念什么经吗！

95 年《电子游戏软件》将改为月刊，交邮局发行。诸位到当地邮局订阅时，可千万别说订《GAME 集中营》，碰一个卫生球眼不说，编辑部真要饿死了。一定记住：

邮发代号 82—648《电子游戏软件》，或干脆就记住 82—648 也够了。拜托了，拜托了。

●"二手货市场"来函照登（编号 581）："本人田×，男，28 岁，两次离婚，地道的二手货或三手货……"

●编辑部闹穷，常搬家。越搬越穷，越穷越搬。一电玩友来电问龙哥忙什么？龙哥曰："集体大逃亡。"

●一玩友来信，代表广大闯关族恳请《GAME 集中营》千万别做什么劳什子广告，并说这是杂志成功的"秘技"。老 D 回信曰："谢谢你传授的杂志速死法。"

●来信之电玩友颇分两派。一为"龙哥派"，口号是"有问题，找龙哥！"一为"反龙哥派"，要求"皇帝轮流坐，今天到我家。"龙哥近日发表谈话，要充分维护名人尊严，绝不轻言下野。

●某大报载文称，据调查，27％的青少年罪犯玩游戏机，故应禁绝游戏机。据老 D 调查，55.71％的青少年罪犯穿旅游鞋，故鞋厂应关门。

●目前，有消息说两位中央美院毕业的小姐要来杂志社做编辑，编辑部一片欢呼声。后说消息不确，龙哥提议编辑部全体默哀两分钟。

闯关族大闯关

若无足够的智慧冲不进来

若无足够的沉着闯不出去

能进能出方为大英雄大豪杰

闯关族宣言

玩是一种本能

玩之能胜是一种天赋

玩而痴情是一种境界

敢下地狱方能经大磨难，成大事业。

——GAME 集中营



封面　孔雀王

第四期·双月刊

编辑出版/《电子游戏软件》杂志社
主　编/熏　风
副主编/丁　展
美　编/王　跃

刊　号/CN11-3505/TP
出版日期/1994年11月15日
印　刷/北京新华印刷厂
彩　印/新华彩印厂
发　行/北京市报刊发行局
社　址/北京东城区沙井胡同15号
《电子游戏软件》编辑部
邮编/100009
电话/(01)4041576
传真/(01)2050095
定价/4.50元

电子游戏软件

目 录

论尽江湖

蓦然回首

大 视 野

GAME BAR

闯关族的家

二手货市场

编 者 的 话

年关将近，阎王要来讨债了。为了闯关族能"Happy New Year"，小编们自讨苦吃，非要出第五期(特刊)，还要免费赠送16页"二手货市场"。看来编辑部又要搬家了！(玩笑)

对杂志而言面临两件大事！一是编好杂志，目前正在策划中。为防止泄秘，暂不公开。相信会给闯关族们一个新感觉、新面孔，二是征订工作。为保证闯关族们能及时看上杂志，请大家抓紧时间订阅杂志。可以到当地邮局订阅，记住邮发代号82—648即可。也可以汇款到杂志社。杂志社于收到款后三天内寄出(邮费免取)。我们自认信誉卓著，有债可尽快来讨！

特别通告

第五期(特刊)12月中旬发行
16页《二手货市场》免费大赠送

应广大闯关族的强烈要求，本刊将于12月15日隆重推出《电子游戏软件》第五期(特刊)，做为向闯关族新年献礼。随刊免费赠送16页《二手货市场》，购书时别忘了向书商索要！

《电子游戏软件》第五期要目

· **《超级街霸》漫画** 画面动感强劲，火爆。

· **次世代冲击** 详细介绍各新机动性能，50余张精彩照片凸显次世代游戏节目的风采。

· **年度特辑：黄金GAME推介** 近两年最值珍藏的五十余个世嘉、超任游戏介绍。不出户便知GAME天下。

· **电子游戏节目十年(三)** 1988·RPG年(下)

· **三国纵横谈(六)** "光荣"版三国综述

· **秘技** 空前的4页大容量。70个从未发表过的FC、MD游戏秘技。

游戏机种缩略语对照表

缩略语	机种
FC	任天堂8位游戏机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉
PC E	NEC家用游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
ARC	街机
IBM-PC	家用电脑
NEO·GEO	SNK家用游戏机

最后的格斗!?

秋风肃杀
谁知落木的悲哀
劲爆格斗
鼓起生命的强力
天下布武
英雄舍我其谁

文/索冰

'94 对战游戏狂潮

今年是一个特殊的年份，SFC 的 RPG 太空战士Ⅵ的推出，得到史上最强的角色游戏之殊荣。而对战节目竟然也在今年达到了一个前所未有的高峰。

94 年登场的对战节目不胜枚举。美版新作有龙争虎斗Ⅱ、双截龙Ⅴ等亮相，日版的软体则数不胜数，这些节目多数是街机、超任和世嘉“三管齐下”。这次挑选了 94 年的十大焦点对战节目作重点介绍，希望能通过本文使读友们对海外的对战游戏流行趋势有一大概了解。



斗士之历史
FIGHTER' S HISTORY

出品/DATA EAST

提到 DATA EAST 的对战节目，最有名的无疑就是这个斗士之历史。

DATA EAST 的设计中规中矩：强中弱三种不同的拳脚，加上摇杆指令都是传统型的设计，好像并没有什么创新。事实上它也有自己的特殊设定，这就是每个战士都各有弱点，哪怕被轻拳击中时这些弱点也会闪光。如果连续被对方攻击就会导致昏迷，而且这些地方受创时的伤害比其余地方大(这种设定有点像中国武侠小说中的“练门”)。

本游戏于 93 年在 SNK 的街机上推出，94 年 5 月 27 日由 DATA EAST 本公司推出 SFC 移植版。

游戏中可选择的战士共有九人，隐藏首脑二人。SFC 版本中增加了对战和团体战模式，并且如其它家用机节目一样有着键位、时间和难易度、速度的设定。在 SFC 版，可以用密码调出两位首脑。

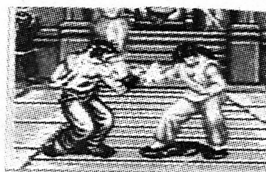
登场人物中，美国刑警阿利(RAY)、中国京剧女性刘飞铃、还有两位 BOSS“小丑”克拉万与“神使”卡诺夫的形象比较有个性。其他角色显然也经过精心设计，但总感觉不易给人留下印象。

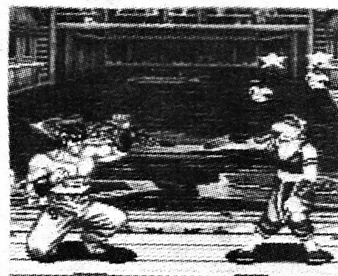
除了形象设计不很理想之外，另一个遗憾是它的招式太普通，操作感也并非上乘。总之虽然是隆重推出的强片，但是一旦与 CAPCOM 或 SNK 的精品放在一起，始终最多也只是陪衬而已。













超级街头霸王Ⅱ (SUPER STREET FIGHTER Ⅱ)

出品/CAPCOM

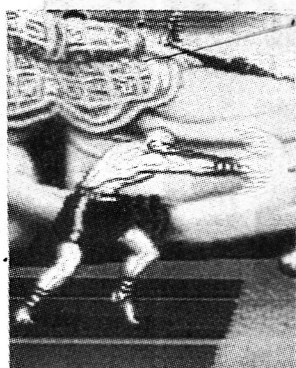
CAPCOM 最强的代表作 SFⅡ，每一个改版推出后，都在当年的对战节目评比中以绝对优势夺冠。看来今年的"SSFⅡ"也不例外。

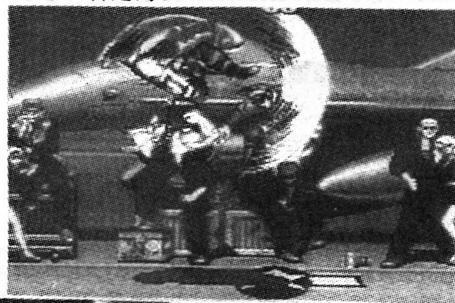
SFⅡ系列的特色在本作中仍然延续：高操作性、力度感和速度感，这些都不用多讲。多数人关注的是它的变更点：增加四位斗士尽人皆知，旧人物追加新技也可以想得到，总的来说使战士之间的实力更均衡了。较新颖的变化是技术分的设定，每个角色的衣着、发式、肤色增加到八种，成为一个名副其实绚丽多彩的游戏；人语和拟音有了明显的改变。

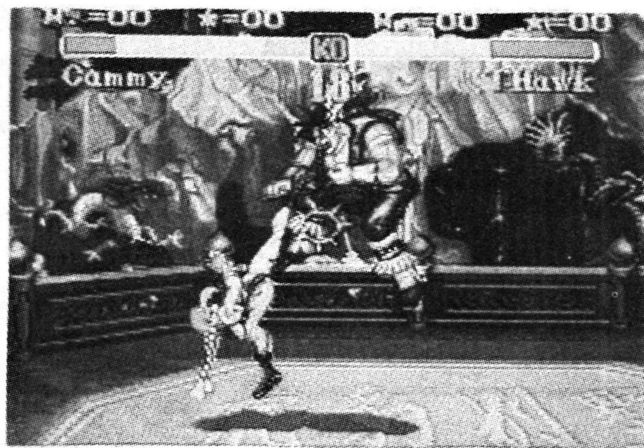
本作在街机上出现是去年9月，CAPCOM 于94年6月25日同时在 SFC 和 MD 上推出移植版，均用了在当时前作未有的超容量，SFC 是32M，MD 是40M。两者在拟音方面略有不同，感觉上世嘉版中挨拳的"嘭！嘭"声处理得较接近过去的强度，超任版则无论出拳或摔落时都显得较轻，不尽如人意，大概是为了跟随街机的处理。在家用版中新设计了团体战和限时战等模式，当然难度和速度、时间等设定也是少不了的。MD 版本的单打模式中有一项选择对手人数是12或16名，显然是较受欢迎的。

SUPER 版最受好评的一点就是旧人物的形象有了显著变化，特写照片普遍比 TURBO 版要好看。至于新人物的形象也是相当鲜明的，只有武功设计有少许让人失望。前作的十二个人各有特色，原以为这四人又能带来一些惊喜，可是实际上——飞龙及嘉米在感觉上与早期的春丽和巴洛克的特征太过相似；D.J 根本就是加入古烈要素而强化了的拳王 BISON；飞鹰则无论从体格还是招式都让人想起桑吉尔夫……

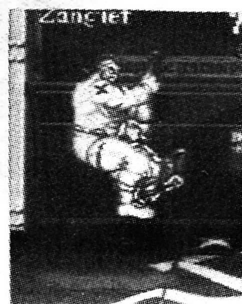
剩下要说的只是一些杂感，CAPCOM 的创作人员不知出于什么考虑把人物的颜色增至八种，有何好处呢？实际上前两作中的三种颜色已经足够，新色彩中有几种搭配简直是凑数，和剧情中角色的性格也全然不符。与其在这些方面下功夫，不如再把人物造型、动作等做一次好上加好的修订。当然，好东西终归是好东西，SSFⅡ的地位是不容否定的。

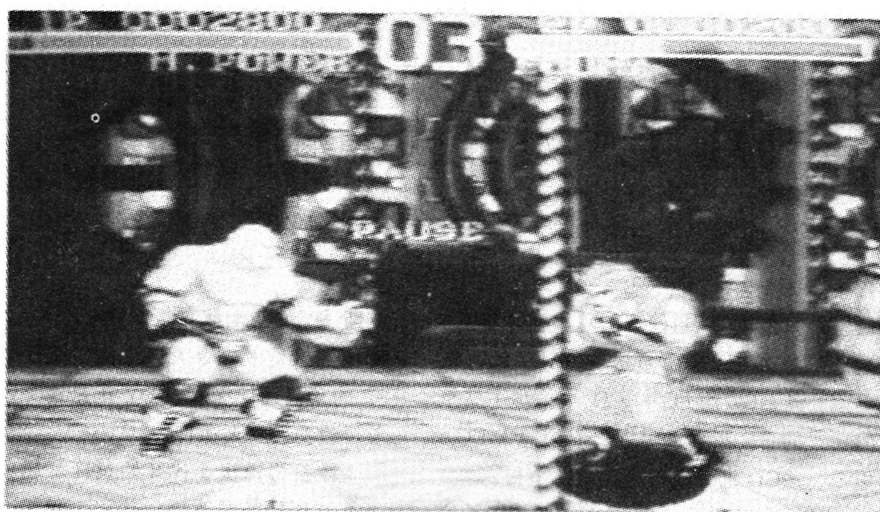




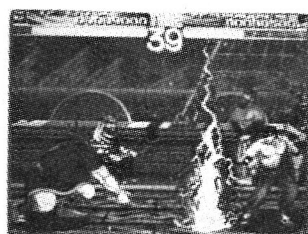


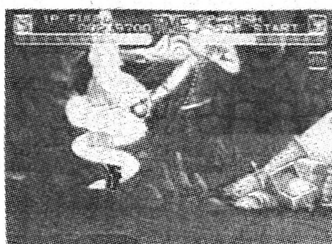


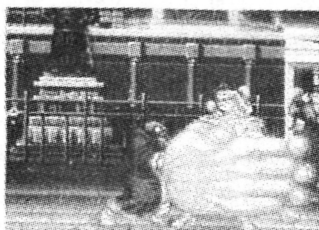


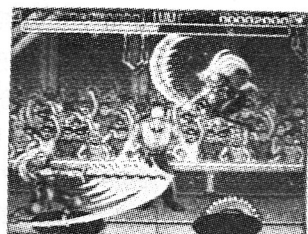


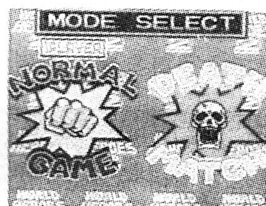












世界英雄 2

(WORLD HEROES 2)

出品/SNK & ADK

久负盛名的世界英雄系列第二作，以第一个容量突破 100M 的 SNK 节目而著名。

在前作的八名战士基础上又增加了六位角色，最后的生化人 BOSS 也变成两位。除了人物大量增加，游戏引人注目的特点还有对战时把体力计显示关闭的系统，以及可以把对手的飞射攻击弹回，可以在被抓住之后反摔对手等操作设定，而死亡擂台模式依然存在。

WH2 于 93 年 4 月份登场，在今年 7 月 1 日由 SAURUS 推出 SFC 版。8 月份推出了 PC—E 移植版本。

SFC 版的 WH2 度相当之高，体力的显示及角色的六种颜色，还有挑逗的动作在 SFC 上完美再现。在 NGO 上设定的以按键时间来判断轻重拳的方式也同样出现在 SFC，当然可以通过设定来改变以上的内容。如其它 SFC 对战节目一样有着时间、速度、难度的设定。并且对战模式中可以选用液态生化人 NEO 和金属生化人 DIO 两位首脑。PCE 版本也与之相似。

本节的人物设定非常优秀，登场者本身就是我们所熟悉的历史人物，再加上那鲜明的造型和充满个性的必杀技，不难给人留下深刻的印象。系列中两位主角半藏和风魔的设定与街霸中的龙和 KEN 极为相似，对这一点长期以来各界评论人士褒贬不一。

总体来讲 WH2 在制作上是相当成功的，但它一直没有能战胜 SFⅡ，这一点引人深思。在国内可以解释为街机厅里的 SFⅡ远超过 WH2，但在海外评价也是一样的。细想起来世界英雄有着多种多样的模式和系统，而街霸相比之下什么特殊设定也没有，却远远凌驾于众多对手之上。恐怕只能解释为 SNK 在最根本的操作性设计上仍然稍逊一筹。

饿狼传说SPECIAL特别篇

出品/SNK

饿狼传说系列在玩家心中早已大名鼎鼎，特别篇的推出，无疑是SNK的一张超级大牌。

集结了多达十五位战士的SPECIAL，在线移动方面的处理更加细致，人物在远处时会变小一圈，近处则变大，采用了双焦系统的SPECIAL更有立体感和层次感。必杀技和超必杀技的设定作了部分变动，操作的感觉更为顺畅。并且，除了十五人之外还有着隐藏的特殊角色——龙虎之拳的主角坂崎良！只要在战斗中以全部2：0的成绩取胜，就可以与他交手。

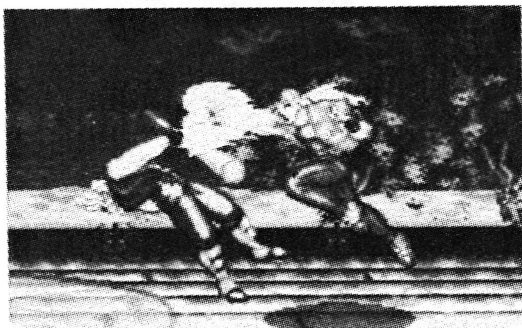
SPECIAL的街机版是去年10月上市的，超任版的发售在今年的7月29日，厂商当然是TAKARA。此外NEC的PC－SCD，也推出了移植的AC版本。另据可靠消息MEGA－CD也会在年底推出此节目。

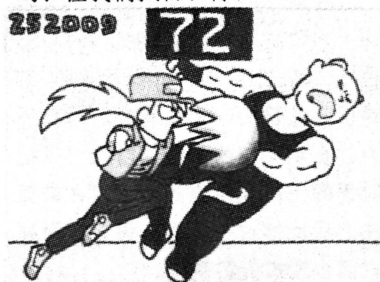
SFC几乎是对NGO版作了完全移植，坂崎良只要输入密码，就可在所有模式中使用，游戏中的感觉也一般无二。在SFC追加了对战和实习等模式，当然不用说也有难度、时间等设定。PC－SCD版则运用其独有的优势在每位战士登场时都会出现其特写画面，比街机更加充满魄力。

总的来说SPECIAL集合了饿狼系列中所有的代表性人物，除了三个人：在Ⅰ代登场的腿法天才理查·米亚为跆拳商手金家藩所替代；泰拳选手伽伦不复登场有东丈足矣；拳击王阿克塞尔·霍克取代了迈克尔·麦克斯。三位斗士都有各自的接班人，但他们仍是十分令人怀念的。饿狼SP的角色设计深入人心，正是这个节目成功的重要条件。

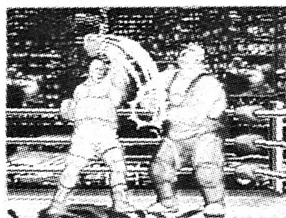
饿狼传说从Ⅱ代开始设计了超必杀技和挑衅的系统，并从Ⅰ代起一直保持二线战斗的模式，这可以说是其重要特色。但也被不少玩家指责，因为超必杀技的输入太过复杂。如果厂家没公布，很难想象能全部在摇杆上试出来。而线移动及挑衅时没有专门的按钮，虽然影响不大，也令人有点生气。

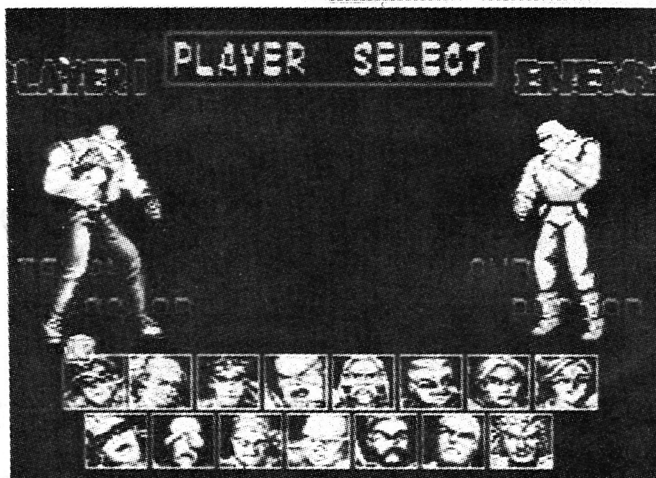
无论如何，狼一样的格斗家传说，将会在今后很长一段时间内流传下去。“特别篇”之后还会有续集吗？让我们拭目以待。







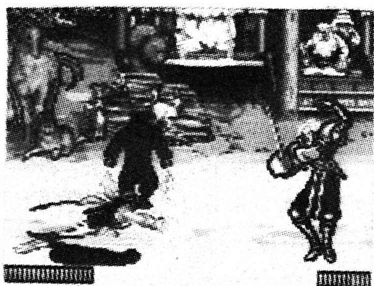


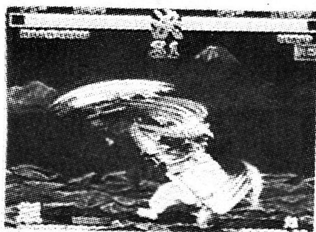














侍，就是武士。“侍魂”即武士之魂，同时也是SNK之魂。在NGO登场一年余，获得了极大的好评。

侍魂是无可非议的成功之作，它成功的要点是其独特的故事背景和新颖的对战设计。幕府时代，全世界十二位用剑高手的决斗，在打斗形式上与其它对战节目当然完全不同。除了最主要的特点用剑攻击之外，还有双方刀剑绞在一起时的（连打）腕力对决、剑器超过负荷会断裂。宝剑断掉或脱手时用拳头攻击、对战中出现秘宝（食物、金钱或炸弹）等许多特殊设计。而对决时另有一个“愤怒”系统（类似于气力计），只要被击中就会越来越愤怒，当到达最高点时攻击力会提升。

侍魂93年7月在街机亮相，94年9月由TAKARA推出SFC版，同时世嘉也公布将在年底前推出MD的卡带及其CD版本。另外6月30日，在GAME BOY也推出了TAKARA制作的热斗侍魂，不过人物造型是Q版。

SFC版的人物，TAKARA基本按照NGO版本，有十二名武士登场，最后的天草四郎时贞作为隐藏的最终角色可用密码选用。卡带中同时有着难易度、时间等设定项目以及新增的对战模式。MD版可能要晚些露面，据目前所公布的资料，在MD上可以直接选用BOSS天草，但在十二武士中去掉了美国人“地震”。GB版倒是人物最全的版本，里面除了十二位武士全部登场，还可以用秘技选出天草及原作中的背景人物，黑子（裁判）和飞脚（送货员）来作战。

侍魂的人物造型都非常独特，三位正统派剑士霸王丸、柳生和桔右京都给人留下极深的印象。作为配角的歌舞伎千两狂死郎和形似妖怪的不知火幻庵，以及带鹰的美少女娜可露露和带犬的美国忍者加尔福特相映成趣。最特殊的大概要算地震了，这家伙无论从外形还是个头都让人想起《北斗之拳》中的红桃，恐怕刚见到他时谁也不会相信他是位忍者。丰富而新鲜的主人公形象也是侍魂的魅力之一。

关于侍魂的遗憾只有一点，就是它在家用机上推出的这几个版本都实在不能令人满意。移植这个游戏的难度真有那么大吗？现在其续篇“真·侍魂”即将面世，让我们拭目以待。

出品/SNK

侍魂 SAMURAT SPIRITS

豪血寺一族

出品/ATLUS

在对战游戏领域一向名不见经传的ATLUS，凭借豪血寺一族在格斗界异军突起，争得了一席之地。

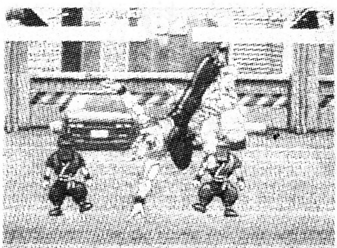
豪血寺一族的登场角色只有八位，与同期的节目相比之下是战士最少的，也没有什么特殊设计。画面中人物比例较大，很有迫近感，另外格斗场地及空间是在所有节目中最广阔的。八位斗士的本源设定较特殊，人物设定构思取自中国的十二生肖，一人代表一种动物。加上各具鲜明特色的性格定位，吸引了众多玩家。

豪血寺一族93年在街机登场，今年9月份在SFC推出移植版，MD版本也在筹划中，预定年底面市。

游戏的人物中，有几位设计得相当出色：兔婆婆欧塔妮、中国猛虎陈念、蛇女安琪娜均让人过目不忘，带点邪气的忍者才藏也算个成功的角色，倒是几位主角形象显得有点单薄。

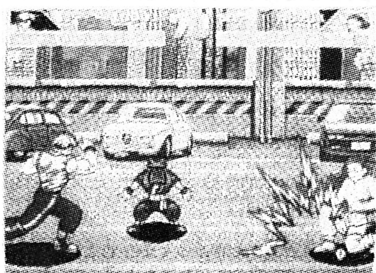
游戏的缺陷主要在于出场人物过少，若在90或91年推出，必会得到好评。而近两年的对战节目出场人数成倍增长。如S街霸Ⅱ的十六人，世界英雄ⅡJET的十八人（?）等。相比之下人数太少，游戏性就低了很多（至少也该把十二生肖凑齐）。另外，本节目与当前的诸多新版大作比较，操作人物战斗时动作相对生硬，连续技也不是很好用。不过它仍有一定魅力，拥护者相当多，不然任天堂和世嘉也不会考虑要在自己的十六位主机上推出移植版本。其续篇已经公布，相信面世时会给广大玩家一个惊喜。

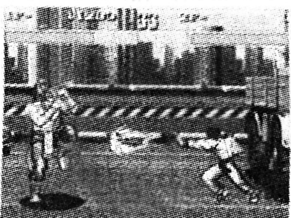












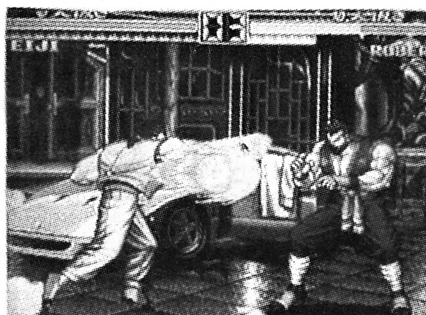




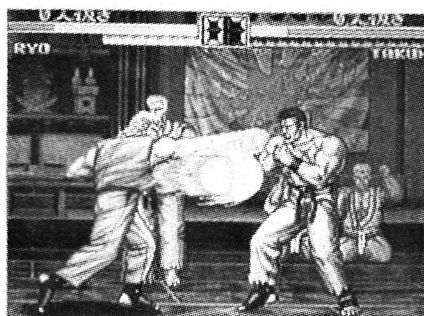




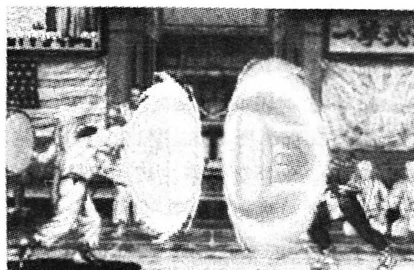














龙虎之拳 2

出品/SNK

SNK 的代表作龙虎之拳第 2 集，倍受玩家推崇的超大容量格斗经典。

以气力、超必杀技等对战设定和双焦视觉系统而闻名的龙虎之拳，在续作中仍保留着这些招牌式的设计。登场人物增至 12 位，剧场模式中可选择的角色由 2 人变为全部。极限流一族的大师坂崎・塔库马和他的儿子良，女儿百合，还有弟子罗伯特全部参战。配角中增加了来自蒙古高原的男儿铁木真和忍者如月影二；一代中的藤堂龙白是这次唯一没有出场的人。在龙虎 2 中居然也有隐藏角色，就是饿狼传说的 BOSS 吉斯！他这次会身穿西服上场，武技也有所变化，出现条件与饿狼 SP 中坂崎良相同，必需以 2：0 战绩打倒全部对手。

龙虎 2 代 94 年初登场，预定年底推出移植到 SFC 上的版本。

龙虎 2 的人物，由于厂商对剧情的大力宣传，在玩家心中的印象也是相当深刻的。事实上，在 SNK 的节目中，龙虎2的人物及剧情设定大概可以排在首位了。

对于龙虎之拳系列的双焦及气力等设计构思是否合适用户们一直都有争论，应该说称赞者还是多数。但它一代就存在一个重要缺陷，就是出拳和跳跃时从按钮及摇杆操作到人物实际动作的反应时间，总有慢了半拍的感觉。好在二代对此作了修正，但打斗的操作感始终不算十全十美。

超级街头霸王ⅡX

出品/CAPCOM

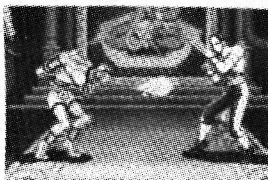
继超级SFⅡ之后的又一街霸系列新作，CAPCOM在街霸系列中下的功夫可谓登峰造极了。

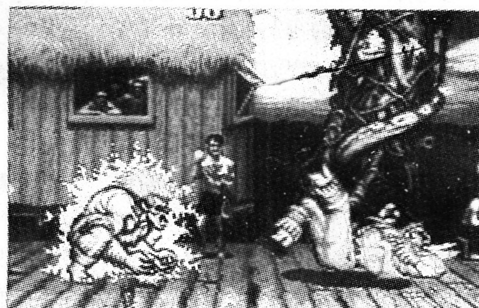
比起SUPER版，SSFⅡX的主要变动不算很大。基本上有设计了气力存贮，超必杀技系统，使用必杀技时人物动作出现残像，用超必杀技打倒对手时，背景画面会发生变化，防御重拳重脚时也会失掉体力等。在细小的方面，人物的状态动作更细致了，并且增加了许多新的技巧。比如桑吉尔夫加了腿键的空中摔投，KEN增加了空中地狱车等。另外，若以全胜的成绩（?）打倒VEGA时，会有一位隐藏的角色出场。他是一位穿着与龙、KEN相似道服，颈挂念珠的武道家，使用强化的波动拳及升龙拳等武技。（在SFⅡ系列中会出现这种设计，不可不认为是受了SNK的饿狼SP及龙虎2的影响）。

“X”的街机版是今年春天推向市场的，据日本TV Game观察家分析，该节目前仍有很大可能在SFC上推出移植版本，但估计至少也会在一年以后。而更大的可能性是在次世元主机上移植，到目前为止CAPCOM已表示准备在今年底或来年春推出3DO版本。不过3DO只有五个按钮，届时会不会为了SSFⅡX而推出3DO的专用手柄呢？

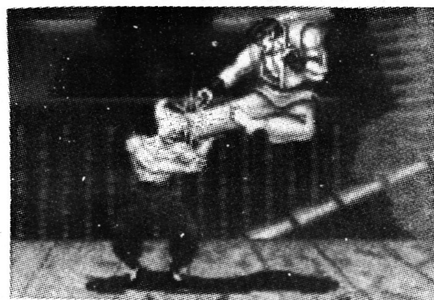
SSFⅡX中登场的十六位战士均是旧人物，只有那位隐藏的功夫高手豪鬼值得注意，他究竟是何方神圣？在那件黑色道服背上写着一个红色的“天”字……

对X版创新系统，及隐藏角色的设计基本可以理解，一个游戏节目的众多续篇要想一浪高过一浪，必须有所革新，加以变化。但一味地设计哗众取宠的新花招是否会失去自己的本色呢？眼下被称为人气版的X版SFⅡ已经让人觉得不像以前的“街霸”了！相信它在国内流行开的那一天，叫好声是少不了，但也一定会有人提出相同的忧虑。

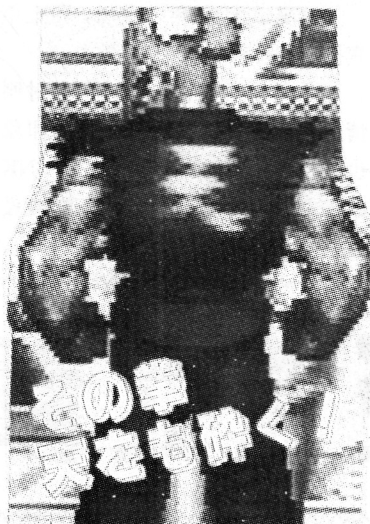


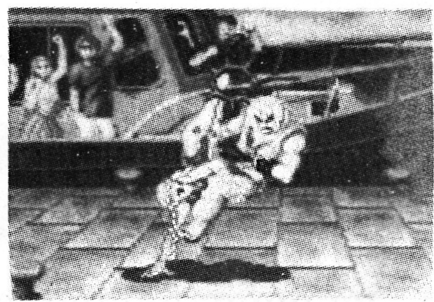




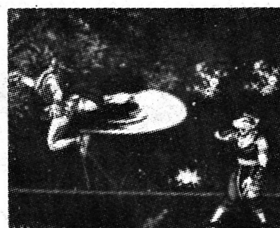


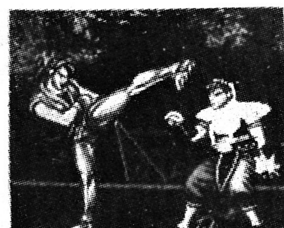
















比起前作，震撼版最大的特点是增加了新人物女跆拳道家柳英美及非洲人塞吉·木哈巴，并且两位BOSS也可以在一开始选用。另外，所有的必杀技都强化处理得相当华丽，比如沟口诚的虎流碎波，在前作中只是普通的外气功，本作中被设计成一只猛虎的形状，实在很有威慑力。弱点设定依然存在。除此之外，说不上什么显著的特点。

斗士之历史震撼版于今年夏天发售，像这样一部热门节目没理由不推出移植版本，不过什么时候，在何机种推出目前尚未公布。

震撼版中登场的旧人物基本上没有变化，引人关注的是新角色中的韩国女斗士柳英美，她漂亮的腿法同时有着超强的威力，因此一出现就赢得了大批拥护者。卡诺夫好象比从前更胖了，但他的威力看上去丝毫不减，会有人因此而选用他吗？

虽然在震撼版中做了改进，但操作感仍然不尽理想，而且总的来说游戏没有多少新意，只是重复传统的对战格式，估计在今后的一段时间内斗士之历史也无法做到大红大紫的地步。

出品/DATA EAST

斗士之历史DYNAMITE震撼版

世界英雄 2 JET 喷射版

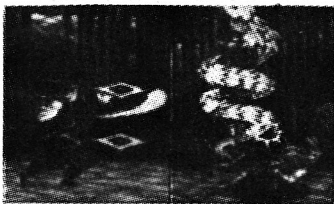
出品/SNK & ADK

SNK/ADK 的最新作品，也是NEO·GEO 上现阶段评价最高的软件。

喷射版有多处变更点。首先，剧场形式中增加了武者修行模式和超武道会模式的选择；对战时增添了人物特性的设定，可选择平均型及力量型、防御型、速度型；除 BOSS 的两位角色外的战士增加到十六名，并且又有一名隐藏 BOSS 角色出现，合计共十九人。打斗时的操作也有所变化，每位角色都增加了前冲和后冲，并学会了超强的新必杀技，使战斗场面变得极其丰富多彩。





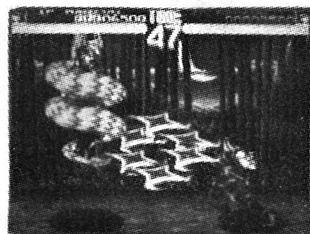


喷射版于 94 年 4 月在 NGO 登场，它何时会推出移植版呢？

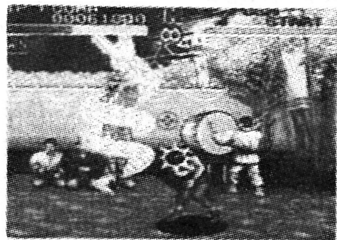
BOSS 之外的新角色是令人关注的，他们的名字分别是 JACK 和吕布，JACK 身材高瘦，嗜血成性，光是那 PUNK 的造型就让人生畏。吕布则是货真价实（?）的那位汉末第一武将，不过他们是否够资格称为英雄就有点让人怀疑了。

因为在时间上，WH2JET 是本文所述节目中最晚推出的一个。因此它的设计也可以说最让人满意。此外，一个节目的成功与它的商业宣传及基本构思密切相关，但是打着WH2牌子的喷射版与WH2相比究竟能带来多少新意尚难定论。

责任编辑：K. S













游戏新闻眼

主持人：玛里奥

这期请来任天堂的大牌明星玛里奥登台亮相。他说前几位主持人动辄喊打喊杀，乃邪派功夫。他的人生哲学是恪守中庸之道，以德报怨，乐天安命。我们且看他的涵养功夫。

FC（任天堂八位机）

从各方面来看，8 位机在近几年不论是大城市还是小县镇，都占主流地位，但市场拥有量已基本饱和。软件方面继续保持上半年的出卡速度，不少优秀节目推出也是FC 不衰的主要因素。《荆轲新传》这部全中文显示的 RPG 游戏十分抢手，价格为 195 元（上海）、250 元（重庆）。《真人快打Ⅱ》(MORTAL KOMBATⅡ) 这部超任刚刚移植的节目，居然在 FC 上出现，署名公司为 YOKO，价格为 110 元（北京）。《太空战士》也开始出现在市场上，其优秀程度不必多说，价格为 200 元（北京）、220 元（上海）、290 元（重庆）。继《勇者斗恶龙Ⅰ》以后，市场上又见到了《勇者斗恶龙Ⅱ》，Ⅱ代在勇者系列中评价是最高的，价格为 170 元（北京）。最值得注意的是封面上标有《三国志Ⅲ——中原之霸者》的卡带，有的老板甚至说是移植于 MD 的《三国志Ⅲ》。初看莫名其妙，因为 NOMCO 公司一共就只有两部三国作品，一代为中原之霸者，二代为霸王的大陆，后者已尽人皆知，怎么会有三代?!细看才知这确是一代，而不是什么三代。一代与二代差不多，但不如二代精彩，价格为 210 元（北京）、200 元（上海）、310 元（重庆）。另外，新面市的节目还有《象棋学园》75 元（北京），《跳棋》75 元（北京），《捍卫战士Ⅲ》(TOP GUNⅢ) 70 元（北京）。

旧节目中优秀卡带还有许多。《三国外传Ⅰ——诸葛孔明传》，据说有些地方已经脱档，而且无处进货，价格为 140 元（北京）、195 元（天津）、150 元（南京）、110 元（上海）、150 元（成都）。《勇者斗恶龙Ⅰ》150 元（北京）、129 元（南京）、150 元（上海）。《圣火徽章外传》160 元（北京）、170 元（上海）、248 元（南京）、200 元（天津）。《圣火烈传》180 元（北京）、280 元（重庆）、原装 250 元、组装 160 元（上海）、186 元（成都）。《霸王的大陆》150 元（北京）、130 元（南京）、125 元（上海）、204 元（西安）、120 元（成都）。另外顺带说一句，全中文 RPG 节目虽然是汉字显示，但其内容绝不会比日文 RPG 强，只是中文显示而已，所以价格不应象目前这么高。

MD（世嘉十六位机）

MD 在国内虽说越来越多，不论是牌子还是数量，可是仍不能说是占主导地位。虽然 MD 的价格从 500—1200 元不等。据称上海市中心一 GAME SHOP 一个月都够卖二百多台 MD，真该恭喜人家 168（一路发）！但也有的大城市、大特区甚至连卖 MD 的店铺都没有，应了一句话叫做世界真奇妙。以前游戏新闻眼提到 MD 的六键手柄上 MODE 键不知何用，不少玩友来信指点迷津，原来只要在打开电源之前或按 RESET 键之前按住 MODE 键，即可使 6 键柄中 XYZ 三键功能消失，使 6 键柄变为 3 键柄，但不知这样做有何意义，好象是一项画蛇添足的设定。

国内 MD 的节目新出不少，TAKARA 把 SNK 的《饿狼传说Ⅱ》以 24M 的容量移植到 MD 上，可谓造福啦。价格为 210 元（北京）、250 元（重庆）、198 元（苏州）、原装 560 元、组装 230 元（上海）。CAPCOM 的经典巨作《超级街霸Ⅱ》，以史上未有的 40M 大容量登场，十六位斗士、背景画面、音乐音效全部一流水平。可惜的是原装卡只适用于 NTSC 制式的机子，若要在 PAL—D 制式上使用需加装一块价值 300 元左右的转换卡（此转换卡还用于另外几部 NTSC 制游戏）。价格为原装 600 元，组装 380 元（北京）、组装 460 元（上海）、组装 350 元（重庆）、组装 380 元（苏州）。3D 视窗的模拟飞行射击游戏《MIG—29》，由 TENGEN 制作，8M 容量，价格为原装 560 元（上海）。一名为《HIGH SEAS HAVOC CAPTAIN LANT》的动作游戏，容量 8M，价格为 125 元（北京）、170 元（上海）。SNK 的另一大作《世界英雄》也移植到 MD 上了，价格为 195 元（北京）、198（苏州）、210 元（上海）、200 元（肇庆）。由 U. S. GOLD 公司以 16M 容量制作的节目《变形侠医》是个 ACT（动作）游戏，价格为 200 元（北京）。盼望已久的 RPG 大作《梦幻之星Ⅳ》终于有售，价格为 400 元（北京）、原装 480 元（苏州）、原装









520元、组装270元（上海）、原装480元（成都）。KOEI的SLG大作《大航空时代》价格为原装380元、组装260元（成都）。美国世界杯的影响也波及了游戏业，《94'世界杯》继SFC之后又在MD中登场，价格为140元（北京）、140元（上海）、170元（重庆）。《贝利足球Ⅱ》（PELE' Ⅱ）也开始发售，价格为180元（北京）。《阿加西网球》价格为160元（北京）。《OUT RUNNERS》是个赛车游戏，容量16M，价格为120元（肇庆）、180元（苏州）。以上这几个节目说明体育的魅力是最大的而且是永存的。另外新上市的还有《人狼小子Ⅱ》价格为200元（北京），《碎烈暴风》价格为150元（北京），《石中箭》价格为220元（上海），《麻将恶魔塔》200元（北京）、220元（天津）。

旧节目普通价格下降，这也是理所当然的。《SHINIGN FORCE Ⅱ》210元（北京）、220元（天津）、250元（南京）、195元（上海）；《格斗三人组Ⅲ》170元（北京）、150元（肇庆）、198元（苏州）、180元（上海）、160元（南京）；《武士道》180元（天津）、165元（南京）、185元（上海）、190元（西安）；《街霸Ⅱ》220元（北京）、300元（成都）、200元（上海）、185元（南京）、200元（天津）。《阿拉丁神灯》150元（北京）、120元（上海）、130元（南京）、130元（肇庆）、140元（天津）、182元（西安）；《三国志Ⅲ》280元（北京）、250元（成都）、285元（上海）、300元（南京）、320元（天津）。

SFC（超级任天堂）

SFC在北京、上海等地的美版主机价格仍在800—1200元之间，值得注意的是，最近市场上又出现台湾产组装机，质量很差，区别的方法很简单，原装机都是NTSC制，组装机是PAL制。磁碟机还是以博士Ⅲ居多，在大城市配齐24M的博士Ⅲ要2300—2700元左右，配齐32M的要2700—3100元左右，但是据肇庆一玩友说，肇庆的博士Ⅲ24M只要1700元，32M约2000元，确实很便宜。另外双用磁碟机以孖宝霸王为主，24M的2900元左右。

软件方面大作不少，所谓大作即大容量、高品质。T&E SOFT出品的《机械人格斗战》，对战型，容量32M。KONAMI在MD推出的《火箭骑士》这次以8M容量移植到SFC上，效果十分好。HUDSON的标牌偶像原人君也以8M容量做到SFC上，《超任原人》是第一部在SFC上制作的原人君系列，相信是很不错的。DATA EAST以16M容量推出一部RPG大作《天神之荣光Ⅲ》，也不应错过。《侍魂》这部十二名剑士参赛的格斗游戏，被TAKARA从SNK街机上以32M容量移植到SFC上，人语及音乐音效都属一流，不可漏讲的还有ATLUS的《豪血寺一族》已经在SFC出版，应该说它是一部相当有水准的移植作品。

IBM—PC（个人电脑）

上次给大家介绍了三个"难得可怕"的RPG游戏，这次还是两个很难的新游戏：《国王秘史Ⅲ——希望之旅》、《凯兰迪亚传奇Ⅱ——命运之手》。这两个游戏尽管都很难，但游戏当中都有许多笑料和令人啼笑皆非的奇怪人物，所以玩起来不会感到枯燥。

《国王秘史Ⅲ——希望之旅》由SIERRA公司出品，GAVG（文字冒险游戏Graphcis Adventure Game），约18MB，640K内存，需鼠标，支援各类音效卡。游戏界面继承了SIERRA的一贯风格，只要有鼠标，便可轻松地操作游戏。音效音乐是这个游戏最吸引人之处。

《凯兰迪亚传奇Ⅱ——命运之手》由WESTWOOD公司出品，中文版由第三波代理，约17MB，需4M内存，必需有鼠标，GAVG，支援6—7种音效卡。打败恶人并获得爱情为游戏主题，比《凯Ⅰ》在画面及音效上有很大进步。但中文版取消了支持WINDOWS的图标中支VESA显示的驱动，稍显不足。

ARC（街机）

全国街机市场仍然是喊打声一片，据杭州丁玩友称，杭州禁止18岁以下的学生进入街机厅，而且在离学校二百米以内的地方不许设游戏厅，笔者由此想到MD的SLG游戏《梦幻模拟战》中每名武将拥有一定的结界，在结界中可以保护自己的士兵并提高他们的力量。杭州的学校如今也有结界啦！目前街机市场疲软，总是那些早以打烂的旧节目。唯一值得注意的是由台湾设计制作的答题游戏《民国教育委员会》，该节目容量大，题材新，你可由一名小学生一直读到大学毕业，题目难度逐级升高，并且内容十分有趣，只是有些题目是以台湾的说法讲出来的，大陆的玩友常被搞湖涂，笔者之友高考化学143分，但有一道初中水平的化学题把他难住了，原因就是搞不懂台湾说法与某些学习机软件及一些教育类节目比起来，这类游戏才真可算是寓教于乐呢。

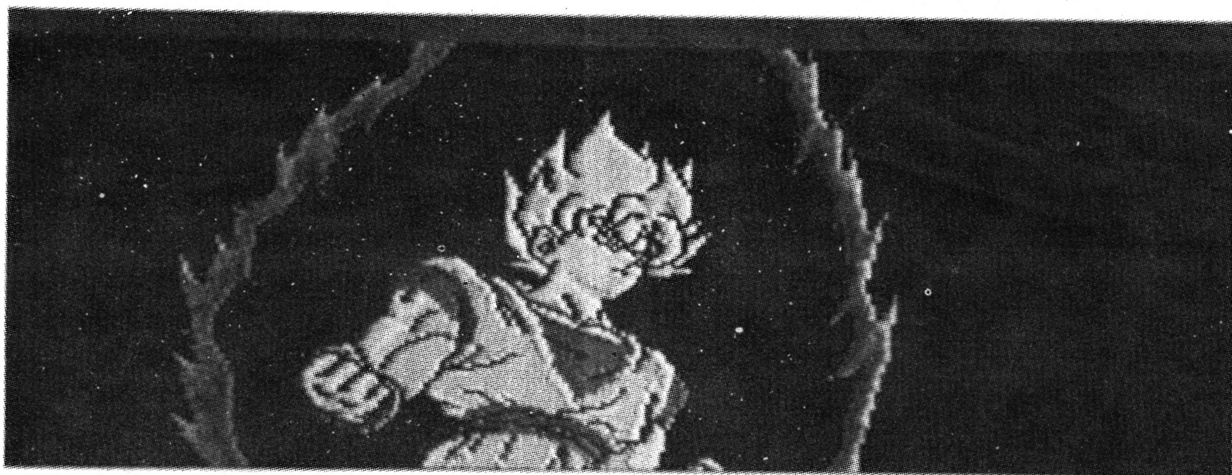
推荐

FC机：《中原之霸者》、《太空战士》、《勇者斗恶龙Ⅱ》、《TOP GUN Ⅱ》。MD机：《饿狼传说Ⅱ》、《梦幻之星Ⅲ》、《超级街霸Ⅱ》、《OUT RUNNERS》、《94'世界杯》、《SUPER大战略》。SFC机：《LIVE A LIVE》。



闲话

还有一些新鲜事儿，纯属道（下转53页）



七龙珠 Z Ⅲ

机种 FC　厂商 BANDAI　类型 RPG　容量 4M

文/李波

任天堂的《七龙珠Z》系列游戏卡已出了五盘，是七龙珠ZⅠ—Ⅳ及外传。其中只有七龙珠ZⅣ——“激斗天下一武道会”是格斗类游戏，其余均是RPG类。为使不懂日文的玩家也能如愿以偿地打通这个RPG游戏，特写此文奉献给诸玩友。

游戏主要指令简介

△移动画面指令及特点

移动画面出现时，屏幕上方是地图的局部。你所操纵的Z战士在屏幕中央，屏幕下方靠右有五张牌，靠左有三条日文指令：

1.いどう：移动。移动时需选一张牌，移动的步数由牌左上角的星数决定。

2.メニュー：帮助。其中包括以下6条指令，

(1) アイテム：宝物道具。

(2) オートせってい：状况调整。

(3) ならびかえ：出阵阵容调整。

(4) のうりょく：战士状况一览。以悟空为例，肖像下方的“界、龟、神”是悟空可用这些牌使出必杀技，“49000”是目前的战斗力，“7000”是还差多少经验可升级。右方是必杀技清单一部分，须再按一下“下”键才出现的必杀技是必须先用“KI”聚气才能施用的必杀技。

(5) セーづ：记忆进度。

(6) イベントかいせつ：牌的介绍。每张牌上有三个图案，左上角龙珠上有一星到七星及“Z”图案。“Z”代表八星，星数在移动时表可移动的步数，在战斗时则星数越大给敌人的打击越重。

牌中央是表示不同门派的汉字，战斗时Z战士选用自己门派的牌就可使出本门必杀技。

牌的右下角有6种不同图案，作用如下：

Ⅰ、红心：它又分为6种图案，用于补充体力。

①布尔玛：给一个Z战士加20%的HP。

②龟仙人：给一个Z战士加50%的HP。

③神仙：给一个Z战士加100%的HP。

④加林仙人：给一个Z战士加满KI能量。

⑤丹迪：给一个Z战士加满KI和血。

⑥神龙：可让死去的Z战士复活，加KI和血。

Ⅱ、杠铃：用于Z战士的修炼，移动画面中使用。

①波波先生：用十字键追踪他，成功的话就长经验值。

②界王：按A让两段话组成笑话，逗笑界王则长经验值。

③琪琪：从自己的牌中选星数与她的牌相同或点数大即可，要及时按B结束。

④龟屋：无用。

Ⅲ、人像。

①小八戒：可变成任意一张牌。

②普尔：所有牌加一星。

③阎魔王：把某张牌的星数变为Z。

④龟屋：无用。

Ⅳ、靴子：只在移动画面中起作用。

①牛魔王：连走5次不会遇到敌人。

②布尔玛父亲：连走5次遇不到敌人，则取得经验值。

③布尔玛母亲：所有牌减一星。

Ⅴ、拳头：战斗画面起作用。

①悟饭爷爷：封住敌人的进攻。

②黄头发兰琪：一回合内能打倒敌人。
③那美克星大长老：我方战士攻击力加倍。
Ⅵ、叹号。
①水晶婆婆：更换所有牌。
②黑发兰琪：让我方一名战士退出战斗。
③弥次郎兵卫：杀敌人一名。
④弗利萨：我方战士损血10%。
⑤那美克星龙神：满足三次愿望，在以下4个愿望中任选：せんとう ふつや——使死去Z战士复活；HP、KIのかいふく——加满HP和KI；ほしな Zにしたい——把一张牌星数变为Z；けいけんちが ほしい——让一名Z战士经验值上升。
3.マップ：察看地图。

△战斗画面指令及特点：

战斗时，屏幕左下角有三条指令：
1.たたかう：战斗。它包括①オート：自动②ニユアル：手动。
2.メニュー：帮助。
3.にげる：逃跑。



游戏的战斗一般都是以3D方式进行，但若同时按选择和开始键就可调整战斗方式。一共有四种战斗方式：
①ぜんぶ2D：只用2D作战。
②ぜんぶ3D：只用3D作战。
③よわいテキは2D：遇到弱小敌人用2D作战。
④ピンチだサ3D：遇到头目时用3D作战。

战斗时，各位战士各有各的必杀技：
1．悟空：
①かいずらけん：运气，一回合不攻击。
②ユネルぎーは：合气弹，不费KI的小光波。
③ふくすらユネルぎーは：连击合气弹，费KI400。
④かめはめは：龟波气功，费KI250。
⑤スーバーサイヤじんへんしん：超级赛亚人变身，攻防力都加倍，费KI400。
⑥げんきだま：小元气弹，费KI360。
⑦ろようげんきだま：大元气弹，费KI600。
⑧スーパーかめはめは：超级龟波，此招在悟空变身后方可使出，费KI400。

为节约篇幅，以下只列出其它战士的必杀技名称，请玩家自己和日文一一对应。
2．短笛：①运气②魔光炮③魔贯光杀炮。
3．悟饭：①运气②合气弹③魔闪光
4．小林：①运气②合气弹③龟波④气圆斩⑤爆烈空击弹。
5．乐平：①运气②合气弹③龟波④爆气弹。
6．天津饭：①运气②合气弹③四身拳④气功炮。
7．饺子：①运气②合气弹③咚咚波④封杀技。
8．贝吉塔：①运气②合气弹③最后闪光炮④穿击炮。

游戏攻略

第一章　归来吧，悟空！

那美克星爆炸以后，在地球上的战士们——短笛、悟饭、小林、乐平、天津饭、饺子，认为悟空已不幸牺牲。为了让悟空复活，他们拿着布尔玛的龙珠雷达开始搜寻龙珠。很快他们发现第一颗龙珠在一座倒“凹”字型的山峰的山洞中。他们来到北方的一个山洞中向一只小松鼠要来炸药，放在山的凹处炸开了山峰，拿到龙珠

第二颗龙珠被一只大恐龙吞下了，短笛他们向在恐龙边开店的大叔要来草药再到西部城市中找一位大妈配成了催吐剂，恐龙服下后就吐出了第二颗龙珠。

本关的任务还要杀死躲在地图右上角山谷中的异星人。但入谷的通道却被一个人挡住，他说：“要我躲开，除非山崩地裂”。那好吧，短笛再次向小松鼠要来炸药放在那人南边的一个凹口处，“轰”的一声，那人果真被吓跑了，短笛他们冲进山谷，摧毁了敌人的城堡。

第二章　贝吉塔在雪山的战斗

贝吉塔这个高傲而又孤独的战士独自一人去雪山中消灭另一伙异星人。他来到雪山边，却被恶劣的天气逼了回来。但他发现雪山南方和北方各有一座气象控制站，于是贝吉塔果断地摧毁了它们。果然，雪山气候改变了，贝吉塔得以飞入雪山，击败了异星人。

第三章　间幕：未来少年特兰克斯

终于凑齐了那美克星的龙珠，龙神出现，它告诉各位，悟空并没有死，所以不用许愿让他复活。这样，除了有一次机会要让给那美克星客人迁移外，还可实现两个愿望。这时有两个愿望供选择，1．将一个战士水平提高一级；2．种植收获仙豆，连按A键可让仙树成长，最多可收获5颗仙豆（不要贪多）。

不久，变为机器与人混合体的费利萨与他父亲飞至地球找悟空报仇。我方战士群起而攻之，但他太强了，正当危急之时，特兰克斯出现，一剑劈开了费利萨，又以一束能量炮杀死费利萨之父。特兰克斯和大家一起迎接悟空的归来，他给了悟

空一瓶治心脏病特效药，告诉悟空关于人造人的消息，最后他俩还切磋了武艺。特兰克斯回未来后，Z战士们继续修炼着。一天，他们突然感到一股不祥的强大气息——费利萨的哥哥古拉来地球要报杀父之仇。

第四章　激斗！贝吉塔对内兹

贝吉塔又独自向异星人的堡垒进军。虽然敌的堡垒就在西北方，但贝吉塔深知内兹的厉害，故先要提高自己的能力。贝吉塔不时去地图北方的的木屋中找界王修炼，还去南方的木屋找加林仙人休息。最后，贝吉塔一举攻入敌方堡垒，杀死了内兹。

第五章　强大的异星战士德雷

就在贝吉塔努力奋战时，小林、乐平、天津饭、饺子飞向另一处异星人基地。基地在东南角群山环绕的山谷中，山谷西方的通道把守者正是第一关被吓跑的人，不过这次他可不会再让开了。在北方通道口处有一小屋，小屋中的大叔要小林他们先杀死西北、西南木屋中的异星人才肯放他们过去。小林他们义不容辞完成任务后大叔就痛快地放他们过去了。在山口处，小林他们碰上了敌首领——德雷，在一场苦战后才击败他，然后小林他们飞入敌人基地，一举摧毁了它。

第六章　修炼篇：为了明天，努力！

悟空、悟饭和短笛为迎战古拉而进行特训。修炼时要两张一样的牌，再选要对练的战士。如果两个人使的招术门路不同，修炼即告一段落。共可锻炼三回，注意三人的均衡。

贝吉塔在打败内兹后又走进了300倍重力室继续修炼。先从100倍重力开始逐步加到300倍。方法是用自己的牌星数加起来与重力机所出牌星数之和相比，只要不超过16点，谁大就谁赢。其间可选“いる”指令加牌，觉得合适就选另一指令“いらない”比牌。贝吉塔赢了，重力机重力上升20G，输了则会损体力。当贝吉塔克服了300G后，修炼成功。

第七章　强者对强者的战斗！

悟空、悟饭、短笛三人一起去消灭古拉。地图东边木屋中是界王，南方木屋中是加林仙人，古拉的飞船停在西方。Z战士们冲进飞船击败了古拉手下的悍将——机甲战队队长沙维扎，古拉出现，但这时完成修炼变身为超级塞亚人的贝吉塔也来助战了。

好不容易击败古拉，却发现古拉再次变身复活！Z战士们又集中了全部力量才彻底消灭古拉。Z战士们来到西部小岛上休息，弥次朗兵卫为他们带来了仙豆后刚要走，他的飞船受到袭击，人造人出现了……

第八章　谜！藏匿的人造人19、20号

Z战士们为了搜索人造人分为3组，悟空、悟饭、短笛一组，小林、乐平一组，天津饭、饺子一组。可刚飞一会儿，悟空心口绞痛，原来是心脏病发作，只好离开了大家。Z战士们每停一次，就会有当地居民提示他们人造人所在方向。终于Z战士们在西南方山洞正北方23步，再向西3步，发现了人造人。但必须所有的Z战士都赶到那儿才能开始战斗，特朗克斯也会赶来助阵。众人齐心合力击毙了人造人20号，19号逃到山洞中启动了17、18号，自己却被17号所杀。特兰克斯为了阻止17、18号启动16号而奋力一击，可惜没成功，16号也被启动。于是敌我双方飞到一处旷野，展开恶战。

先上阵的是17、18号，别看她们身材不高大，战斗力却极强。但Z战士们终于打倒他们，这时16号才出现，又经过一场血战，Z战士们终于赢得了胜利！

第九章　尾声·不祥的预感！

打倒人造人后，短笛突然感到一股邪气出现，为了能更好地战斗，他飞向神殿与神仙合体，成为超级那美克星人。短笛飞向邪气所在之处，发现一个怪物——沙鲁。但沙鲁已不是成为了超级那美克星人的短笛对手，当他体力降至很低时，突然用太阳拳脱身而去，他要寻找17、18号变成完全体。屏幕上渐渐出现沙鲁变身后的阴影……



下一场战斗将会怎样开始呢？……

游戏到此结束。

游戏者可能对在与人造人战斗时悟空因心脏病发作而无法参加感到遗憾吧，能不能让他参加战斗呢？能的，但恕笔者卖个关子，只告诉大家关键在第七章和第八章的开头做……请大家自己摸索吧。

责任编辑/STAR，邱兆龙

征　订

电子游戏节目十年



3

1988·RPG年(中)

文/小楠　　图/谢鹏

三、大事记：

到88年为止，任天常红白机(FC)已面市五年!《勇者斗恶龙Ⅲ》带来空前的狂热，世嘉(MD)即将爆发的强力冲击波，可以说88年是丰富多彩的一年吧。

为了叙述的简明，我们将游戏世界的大事和著名游戏节目的推出情况一起介绍。即使这样，篇幅可能还是太大。为此在重点条目前加了★标志，玩友们可择要把握。

1月：

·《任天堂通信》新年号突破一百万部。

·在《A经电脑》访谈录中，任天堂确定超级任天堂(SFC)CPU是65C818，特别强化了画面处理及音效功能。

2月：

★《勇者斗恶龙Ⅲ》上市。年初的游戏话题被其独占，一时成为舆论的中心，其影响是空前的。

·PC－E的《妖怪道中记》推出，移植自ARC(街机)版。



3月：

·《交响组曲·勇者斗恶龙Ⅲ》的CD唱盘问世。

★光荣

公司《信长的野望全国版》发售，仿真类作品如雨后春笋般涌现。

4月：

·《超级出前一丁》发卖。

·《天使之翼》将崭新的构想和有名的漫画人物结合起来。

★PC－E的名作《R－TYPE》从受人欢迎的街机(ARC)版移植而来，其完美几乎无可挑剔。

5月：

·任天堂(FC)二手货交易市场开办。



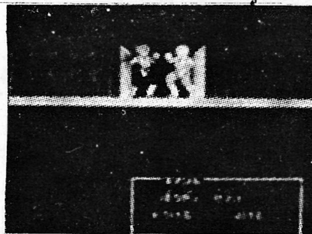
·《圣斗士星矢》平均分仅6.50点，但由于改编来自受人欢迎的漫画人物，销售量曾列第一位，成为本月的热门游戏。

7月：

·任天堂举办的名星赛决胜大会召开。

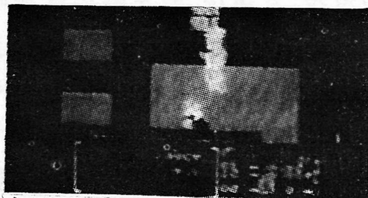
★CD-ROM全貌首次公开。

8月：



·《飞龙之拳》竞技大会召开。

·游戏卡价格飞涨引起社会关注。



·《立体大作战》(家用电脑大战)从内容到制作及音乐都引人注目。

9月：

·爱尼克斯的《勇者斗恶龙》攻略本引起版权诉讼。

·超级任天堂预计本年11月发售。

10月：

★世嘉MEGA DRIVER(MD)上市，同时发售两部游戏。

11月：

·游戏卡中出现广告内容。

·"光荣"公司举办10周年纪念宣传活动。

★《玛里奥Ⅲ》增加了空中飞行等丰富内容，掀起销售热潮。

·任天堂总公司正式发表超任(SFC)样品，主机预计推迟到89年7月发卖。

★世嘉推出《兽王记》(太空猎犬)，3D画面的高速移动使人倍感惊险。

12月：

★NEC的CD－ROM上市，推出540M容量空前的《NO·RI·KO》和《PC街霸Ⅰ》。前者首次将日本知名歌手小川范子的真人照片搬上游戏，其真实感使人惊异，但游戏性较差。

·《勇者斗恶龙》录像带上市。

★《最终幻想Ⅱ》借新年的机会推出，其电视剧式的故事情节感人肺腑。

四、十佳游戏

前面已经讲过，88年是PC－E强力挑战的一年。由于HUDSON和NAMCO这些大牌软件厂商的支持，代表该年游戏最高水准的十佳节目中，PC－E竟占有四席，其嗜斗善战使人印象深刻。十佳游戏类别的分布是这样的：动作类1部；射击类1部；RPG1部；体育类4部；模拟仿真类2部；桌上类1部。由于PC－E对大陆闯关族还比较陌生(港台有相当一批PC－E迷)，故对PC－E节目我们介绍简略些。下面就逐一介绍这十部游戏。

勇者斗恶龙Ⅲ，机种FC，日期：88年2月10日，容量：2M，类型：RPG

厂商：爱尼克斯－005(该公司制作的第五部游戏，下同)

任天堂RPG代表作《勇者斗恶龙》系列的第三集，是罗德传说三部曲的完结篇。为了推翻来自黑暗之国的魔王巴拉毛兹，勇士奥尔台率领儿子和朋友们进行了不屈不挠的战斗。游戏是以四人组来进行冒险，除了这些伙伴们可以起一个自

己喜欢的名字外，还可以选择性别和 7 种职业。水平(级别)上升后还可以变换职业。各个职业各有明显的特性。在以世界地图为兰本的地图上还有日本呢！这无疑给这个虚幻的故事增加了一份亲切感。整个游戏的均衡感是系列中最好的一部。在发行时受到空前的欢迎，打破了该系列游戏销售量的最高记录，奠定了其不朽的地位。

销售量连续 40 周排行第 1 位，认知度连续 71 周排名第 1 位。这些记录都是空前的，平均分 9.50 点。

超级玛里奥Ⅲ，机种：FC，日期：88 年 10 月 23 日，容量 3M，类型：动作

厂商：任天堂－055





以玛里奥、路易而闻名于世的动作系列第三部。以进入库帕城推翻库帕魔王为目的。共有 8 关，可以在地图画面中以版块移动的方式选择玛里奥的前进路线。虽然在基本操作上没有什么改动，但加入了许多新要素，动作更加丰富多彩。可以根据取得的条件体验人物变形成大尾巴玛里奥和青蛙玛里奥的乐趣，空中飞行的乐趣。游戏的均衡性和手感几乎完美无瑕。平均分 8.75 点。

职业棒球赛，机种 PC－E，日期：88 年 5 月 20 日，容量 2M，类型：运动

厂商：NAMCO－040

这是 NAMCO“家庭运动场”系列游戏 PC－E 版的第一部。基本操作及画面构成与 FC 版没有什么不同，但为了更适合 PC－E 版在画面上有所改进，首次加入诸如错误要素的设定。在幻影球队的设计等方面都煞费苦心，NAMCO 是制作运动类游戏的老手，加上 PC－E 的高性能游戏机，其水准当然是没的讲了。平均分 8.75 点。

R－TYPE Ⅰ，机种 PC－E，日期：88 年 3 月 25 日，容量 2M，类型：射击

厂商：HUDSON－027

R－TYPE Ⅰ是由同名街机(ARC)游戏第 1－4 关移植而来的一部横向卷轴游戏。宇宙历 200X 年，以距离数百光年之外的异次元空间中被罪恶支配着的拜德帝国为背景，操作人类制作的战斗机 R－9，以全歼恐怖的异形生物为目的。R－9 以光束枪为武器打击敌人。每关只有一个 BOSS，将其击毁即可通关。在将不时出现的 POW 装甲机击毁后会出现 6 种能量块，可以增加 R－9 的功率，取得三种紧急能量块后，就可以选择起保护层作用的部件。R－TYPE Ⅰ是 88 年射击游戏的扛鼎之作，庞大而华丽的宇宙异形生物，火爆刺激的射击场面充分显示了 PC－E 在硬件方面的优势。平均分 8.50 点。

外星接触，机种 PC－E，日期：88 年 9 月 14 日，类型：TAB，容量 2M

厂商：NAXAT－001

这是第一个 PC－E 版的弹子游戏，但把它故事化，具象化，整个弹子机被模拟为奇异的外星世界的异形空间。游戏方式虽然只有一种，但速度和音乐可从 2 种中任选一种。在外星空间的战斗中，外星生物不断从两壁和巨口中释放出来。游戏者一旦将球击中黄色标记部分，则有可能进入“奖金的分关”。最高分可达 9 亿 9999 万 9900 分。弹子游戏能做得妙趣横生，丰富多彩，而它的奖分制要比射击游戏更有挑战性，真是很有创造性。这也是 NAXAT 公司为 PC－E 制作的第一部游戏。(待续)

BARE KNUCKLE Ⅲ

怒之铁拳 Ⅲ

文/黄昌星

机种 MD	类型 ACT	容量 24M	厂商 SEGA

SEGA 的《BARE KNUCKLE》(怒之铁拳)系列作品一直受到玩家的高度评价。这一系列的第一作“BARE KNUCKLE”被港人译为“格斗三人组”时似乎还有点形象,以至它的第二作被称作“格斗四人组”,但它的第三作的出现则令港译法捉襟见肘了,叫它“格斗四人组二代”不好,叫它“格斗三人组三代”似乎也不对,由此可对香港人的翻译水准有一点了解了吧。不过,愚蠢的港译法是不会影响这个游戏的吸引力的。它从一代的 8M 容量、二代的 16M 容量跃升为三代的 24M 大容量。三代不仅继承了前两作的全部优点,而且人物造型更大,动作更加流畅、细腻,游戏情节设计得也很精采,并根据游戏者的游戏水平设计了三种不同的结局,这就是所谓的多结局制。

表 格 1

状态 \ 人物	AXEL	BLAZE	ZAN	SAMMY	VICTY	ASH	SHIVA
A	流星拳	空翻蝶	护身电	霹雳腿	肉弹球	王八连拳	升华双斩破
空手时→+A	升龙拳	气功拳	冲击电	车轮破	旋风腿	王八连拳	升华双斩破
手持匕首、铁刺时→+A	\	流星雨	\	\	\	\	\
手持水管、木棒、球棒时→+A	\	\	\	陀螺转	\	\	
B	连击	连击	连击	连击	连击	连击	连击
先 C 后 B	正跃踢	正跃踢	正跃踢	正跃踢	空摆尾	\	醉卧撑
→+C 后 B	斜跃踢	斜跃踢	空中撞	斜跃踢	跃空蹬	\	斜跃踢
C 后↓+B	铁膝压	跳击掌	空劈掌	空中踏	百贯落	\	醉卧撑
B+C	反手拳	扫蹚腿	反手拳	空翻踏	尾突刺	倒头拳	撩腿
→→	前冲	前冲	前冲	前冲	前冲	前冲	前冲
空手时→→+B	爆烈拳	飞翔双斩	月芽波	翻滚撞	脊背撞	王八连拳	肘击
手持匕着、铁刺时→→+B	\	升龙破	闪电球	飞行刺	\	\	\
手持水管、木棒、球棒时→→+B	真空斩	\	闪电球	支地蹬	\	\	\
手持日本刀时→→+B	升龙刀	飞影破	闪电球	\	\	\	\
↑↑或↓↓	翻滚逃	翻滚逃	翻滚逃	翻滚逃	翻滚逃	跳逃	跳逃
抓住敌 C 后 B	\	\	\	空抛	\	后跃摔	反身摔
抓住敌身前 B	头槌	龙星落	掌嘴	头槌	腿蹬	后跃摔	\
抓住敌身前→+B	膝撞	膝撞	掌嘴	头槌	腿蹬	变态笑	\
抓住敌身前←+B	弓腰摔	寝技	后抛	踹肚	腿蹬	变态笑	\
抓住敌身后 B	空摔	弓腰摔	过头摔	骑脖打	腿蹬	倒摔	反身摔

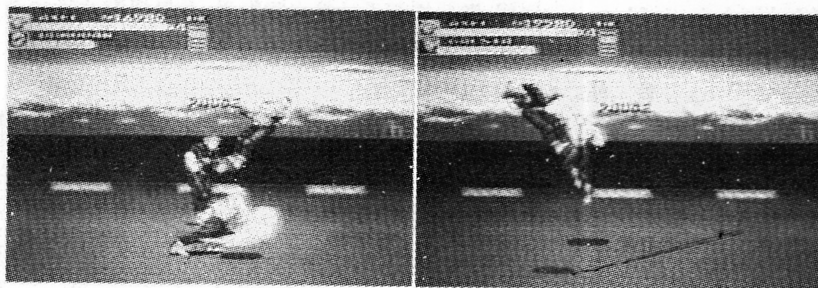
表 格 2

使用X键所发出的各级前冲型必杀技一览表(均以面向右为准)

级别 / 人物	一星级	二星级	三星级
AXEL	大爆烈拳 X+→→	旋风拳 X+↓→	旋风升龙拳 X+←↓→
BLAZE	超飞翔双斩 X+→→	升华双斩 X+→↑	升华双斩破 X+↓→↑
ZAN	大月芽波 X+→→	双层月芽波 X+←↑	三层月芽波 X+↑←→
SAMMY	大翻滚撞 X+→→	翻滚踢 X+→↓	大翻滚踢 X+↑→←

共有七名街头太保任你选择

AXEL、BLAZE、SAMMY三位人物也许你已很了解,在二代中同这三位并肩战斗的MAX被新的主角ZAN代替。他本是一名研究员,在一次事故负伤后便把自己与机械合体,拥有了惊人的力量,但他也因身体太重(竟达151公斤),使速度和弹跳都很差。



另外三名人物在游戏一开始是不会出现的,需在游戏过程中收服原本是敌手的ASH、SHIVA和VICTY。在第一关码头上,ASH坐快艇来犯,把他打败后,立即按住A键不放,直到画面切换,ASH便可归顺。第一关末,SHIVA跳过铁丝网,把他打败后,立即按住B键不放,直到画面切换,SHIVA便可归顺。(注意双人玩时,两个手柄全都按)。在第二关街道中,一个小丑用皮鞭赶着一只袋鼠出现,只要单把小丑打死,而不打死袋鼠,袋鼠VICTY也会归顺你。这三个人倒戈归顺,虽不如电脑操作时厉害,但他们动作十分滑稽、可爱,会给游戏者带来许多新鲜感。

物超所值,不愧24M大容量



这个游戏是可以使用新的六键手柄的,使用的话不但保持了三键柄的全部功能,还可以用Y键直接打出连击的最后一下重击,用Z键则可使出原先需用B+C才能使出的招式。另外,X键与方向键配合还可以直接使用出各种前冲型必杀技。这个设定使得这个游戏具备对战游戏的感觉,但若不熟练,是有可能吃亏的。

和二代有所不同,三代中在使用超必杀技时只要将气蓄满,就不会损血。若气不足,则会按气的多少损相应的血。另外游戏还在战斗过程中引入了升级的概念,在每得四万分又不损命的情况下主角会升一级。(途中加入的三名主角不能升级)。但若损命则减一级,人物不同所能达到的级别也不同,最多可达到三级。升级后不仅使前冲型的必杀技更加漂亮,而且攻击范围加大,攻击力增加。各主角在使用特定的武器时可以使出持武器的必杀技,但武器每使用一次会有所损耗,一但损坏就不能用了,这是相当合理的一项设计。

一代中的配合技这次也重见天日,并且极具杀伤力。若从正面抱住伙伴,抱人者可按C键借力抛出自己,或按后+B把伙伴抛出;若从后面抱住伙伴,抱人者可按C键抛出自己,被抱者则可按C键错力前蹬。

此外,当受制于敌时还有两个秘技可用:当敌人从身后抱住主角,可先按C键借力前蹬,再按B键顺势把身后之敌抛出;当主角被敌上抛出时,只要在落地前按住上和C键不放就能不摔倒在地上,毫发无损。

版面介绍:

序幕

19XX年,一起本世纪最大的核惨案发生,世界各国因此都进入了核战备状态。为防止世界大战的发生,各国军事首脑将在国会大厦召开重大军事会议,然而开会前夕勇士们所在国最高军事代表将军阁下竟离奇失踪,于是勇士们奉命追查此事。

ROUND1

勇士们在解决了货仓中一枚炸弹和众多打手后直奔

码头，在击败众多的飞车手后，变态人ASH乘着快艇前来，只要小心他的摔技就可轻易打败他。注意此人可收留。

勇士们追至一处小巷，二代中首脑Mr.X手下第一杀手SHIVA杀出，勇士们好不容易打败他，飞行人却把他救走了。注意他也可以收留。

ROUND2

勇士们根据线索来到繁华街，途中遇见一个小丑正在抽打一只袋鼠。这只袋鼠被小丑所逼，向勇士攻击，只要将小丑干掉，袋鼠就可获救归顺。

勇士们冲进一家Disco舞厅，打败使鞭的女杀手后就可进入一间秘室，这里有一对双胞胎女打手把守。她们的轻功极好，飞踢又准又狠，而且一旦两人合体就能放电。打败她们后，得知将军可能在K地区一废工场被劫持的消息。

ROUND3

勇士们再次来到街道上，左下角藏着一个1UP可不要忘了取。头顶上不时会落下铁桶，用拳可将铁桶击出攻击敌人，地下满是陷井，可别掉下去。

勇士们刚进入废工场就遭到铲车的追击，并且前方还设置了层层障碍。勇士们要一面打烂前进途中的石墙，一面要转身用拳逼退追来的铲车，最后铲车撞到一根柱子上，空中震落的铁桶一下把铲车驾驶员砸死了。

勇士们乘坐升降平台来到关尾，咦？怎么还有一个AXEL。假AXEL不仅会真AXEL的全部招式，而且还多了一招手撑地空撞，动作也更生猛。打败假AXEL后，它就全身着火自爆了，原来是个机械人。从它的口中得知了新的线索后，勇士们又出发了。

ROUND4

勇士们来到有两条并列铁道的通道内，这儿不时有火车开来，注意车开来前铁轨的震动就可轻易避开。第二段通道中只有一条铁轨，勇士们可到上方的小屋中暂避一时。

通过地铁通道后勇士们来到一处忍者屋前，这里有一位影武者把守。他会分身为三人分别出战，第一人会扔飞镖及隐身流云斩；第二人能够再次分身为三，同时使用隐身流云斩；第三人会隐身扔飞镖及使用幻影急行。分别打败这三人，影武者自爆了。“忍”字大门随即开启，勇士们冲入密室。

ROUND5

通过几间有几条叉路的密室后，勇士们乘坐电梯来到楼顶，看到的情况真是令他们大吃一惊，这不是二代中的首脑Mr.X吗？怎么他还没死，场景也和二代一样，好像往事重演。打倒他的手下后，Mr.X在大笑中现出真身，原来又是一个机械人，打败它后得知将军被扣押在一个毒气室里，毒气很快就要喷出，必须尽快救出将军。

ROUND6

这是一个三层的毒气室，勇士们从三层出现，直奔楼下。最快的方法是先到一层进入2号房破坏一个机关，再上二层进中间的一间房破坏另一个机关，然后就可来到二层的最右边小屋救出将军。

毒气装置正在倒数计时，一旦到时间则毒气喷出，勇士们和将军的体力都在急剧下降。只有在将军体力耗尽前救出将军，你就可进入结局一和结局二模式。若当你赶到时将军已经不行了，则你进入的是结局三模式。

勇士们脱出后，来到楼顶平台上。飞行人出现，其中紫衣飞行人是他们的头，只要打败他，一代中的警察亚当就会驾驶直升机赶来消灭其余飞行人，接回勇士们。

结局一

亚当告诉勇士们，他已识破并逮捕在国会大厦中的伪将军，并得知西南方绿林中的废工场是敌人的总部，于是勇士们前往废工场。

在绿林中，地上有不少捕兽夹，一不小心就会被夹住倒吊起来。敌人有忍者和机械虫。勇士们冲进废工场，通过活动地板和激光封锁区后就可来到中央控制室。这里有一只离子枪吊在上方不停追击勇士们，而且地板不断活动。勇士们打坏了离子枪，中央控制室就被破坏，勇士们得以进入一间实验室。

原来，二代中的头目Mr.X并未死亡，他的大脑被存放在一个玻璃容器内并继续实行他的邪恶计划，眼看勇士们到来，他便开启了核爆装置，准备与世界同归于尽。这里有一个超级机械人出战，勇士们一鼓作气在时限内打败机械人，机械人在临死时撞坏了玻璃容器，Mr.X的意识终于消失，亚当再次赶来带着勇士们离开了即将毁灭的废工场……，于是你可以看到精彩的结局画面了。

结局二

超级机械人太强大了，勇士们虽奋力攻击，但终于被Mr.X得逞了，时间到了，核爆装置启动了，轰……，一切一切都完了。

结局三

亚当说他已识破伪将军，要勇士们去逮捕伪将军。于是勇士们来到国会大厦，大厦内到处是伪将军的手下，并且个个体力充沛，不容易治服。

勇士们冲破阻挠来到会议室，看见伪将军正在台上演讲便大声喝斥伪将军。伪将军离开座位现出原形，原来是第一关中被飞行人救走的杀手。很快他就倒在勇士们的铁拳之下。这时此次阴谋的幕后操纵者Mr.X身体已经恢复，正通过电视看到了一切，他气得捏碎了手中的酒杯，然而事情就这样结束了吗？……

责任编辑：利坚

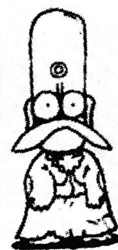


GAME BAR

本期GAME BAR感谢以下玩友的来稿支持:成都唐阅、天津郭建辰、上海刘方镭、娄屹、张靖、杨闪闪、求简、沈磊、沈岚、北京赵洋、王巍、小惠、何进、广东叶俊清、冯演。当然来稿还有很多,篇幅所限,恕不一一列出,感谢各界朋友捧场,下回再见。



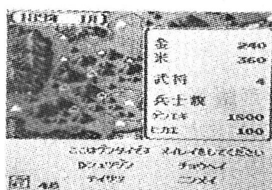
龙哥:嘴上没毛,却喜好倚小卖老。成天嘻皮笑脸让人感觉有点恬不知耻的家伙。



老D:瘦小枯干的外形让人直运气。口头禅是"精品",其实是典型的处理品。



无类:自称打遍天下无敌手的"老枪"。其实连街霸第一个加分舞台都到不了。履历表上"年龄"一栏总是空缺,真老娘们。



三国志Ⅱ一霸王的大陆(7.5分)

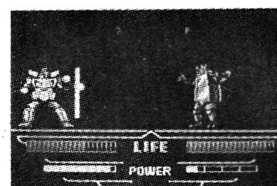
SLG **类型**

FC **卡带**　2M **容量**

NAMCO在近年推出的历史SLG佳作,从各方面看都能打到"优"分,并且在国内非常热门。可能一是指令简洁明快,二是因为制作十分生动,程序难度也较小的缘故。相比其它的三国志SLG节目自然会大受好评。

《霸王大陆》的一大遗憾:人物脸谱重复出现过多,对着一张张似曾相识的面孔,要是再不太懂日文,实在有点让人苦恼。当然因为容量较小,做得不够理想,这一点可以理解。至少游戏能令人玩得很舒服,真正做到这点已经很不易了。

对游戏中的知力提升系统十分不满,某些初期设定智力极低的家伙只要读几个月的书就可以具备伊籍、马谡般的军师能力,这种设计简直像是开玩笑。另外,游戏全没有SLG应有的难度,再加上作战时武将只能带上一千士卒出阵的设定,这几点败笔使此节目很遗憾地无法得到很高分数。



鸟人战队(6.0分)

FC **卡带**

ACT **类型**

128K **容量**

在早中期的FC节目中,鸟人战队也可称是水准不低的作品了,虽然在以后被大量佳作所掩盖,但当时的确能列入佳作。不过虽在日本大受欢迎,在国内却一直未被广大玩家认同。可能是文化差异的影响。

游戏是完全按照原作的气氛制作,为五名战士都设计了不同的攻击方式,与头目交手时合体转入大型战斗模式最让人兴奋。但是敌方角色及背景画面略嫌不足,这是明显的一个缺憾。

真正的ACT迷友通常都喜欢那份猛烈的打斗感觉,鸟人战队在这方面要差了一些,它可以看作一盘休闲节目,难度不高,玩起来轻轻松松。也许正因为此,会让热衷于暴力的国内玩家Say "No"。

 龙虎之拳(7.5分) MD 卡带 ACT 类型 16M 容量	 忍者武雷传说(7分) MD 卡带 S.RPG 类型 8M 容量	 树帝战记(8分) SFC 卡带 SLG 类型 12M 容量
“龙虎乱舞!”坂崎良的代名词,还有虎煌拳、霸王翔吼拳这些招式,很多玩家都是熟得不能再熟。MD的移植版虽然比起街机和SFC少了双焦系统,但总的水准还是相当令人满意。MD的用家同时又是打斗迷的朋友值得保存一盘。	以音乐和战斗画面广受好评的忍者武雷传说,多年来吸引过大批GAME迷为之投入时间和精力,效果出色和故事的选材是它成功的要点。典型日本风格的SLG型硬派角色游戏让玩家充分体会武士和忍者时代的战争气氛。SEGA的经典之作。	ENIX真是让人佩服!除了RPG,做出来的SLG也同样品质超群。指令系统、背景、音乐、故事背景、战斗画面无不显出作者构思之完美、设计之巧妙。带有浓厚个人电脑风格的设计是它最大的特色。本节目可算得上一个不可不玩的佳作。
就游戏本身而言包含的意念十分丰富,像气力的设计,挑衅啦、还有超必杀技等等,奖分舞台也不光是奖分,还是传授超必杀技和提高实力的场所。以上种种都在减少游戏一味打斗的单调性和枯燥感,该承认是新颖脱俗的设定。	MD的早期节目,所以不可避免地显得过于简单,所有相同职业的人物在画面上出现时都一模一样;游戏中可开发的隐藏程序几乎就没有,因此玩时虽具紧张感却没有什么要担心漏掉的地方,大体上打一遍就可以把其中流程摸透。	敌我双方的战士、机械人、飞龙等都有型有款,特写画面时的斩劈、喷射极有魄力,让人过目不忘。游戏中各兵种的属性和相克性也做得十分完美,只要善加利用,没有一种战士会被归入“无用”一类。即使最弱的人类(?!)在进化之后也可以变得很强,同时敌人也在不断进化,更增添了挑战性。
龙虎之拳这个节目制作有一大问题,就是其操作性方面,从街机版就让人觉得从按键到人物出拳时的反应慢了半拍。在MD版上有所修正,不过反应慢的毛病依然存在。除了操作反应迟钝,人物的动作也稍觉生硬,看来一个节目要做到完美二字实在不易。	从游戏形式来说,与其叫RPG(厂家确认)还不如定为SLG,因为RPG的要素实在太少,相反在作战中的布置要花一番心思才行。游戏中的画面倒是相当优秀,每关中间交待情节的扫描照片,战斗中富有动感的画面都叫人赞叹不已。	游戏从指令系统到胜利条件全都简洁明快,可是在剧情方面的交待也太简单了一点,如果在每一场战役之间除了一幅展示画面外再加上一段说明文字就更完美了。另外除了操作“树帝”的主人公骑士阿克之外别的战士都各有设定,在游戏中没有交待一下这些勇士,是本节目唯一的遗憾。

GAME BAR



责任编辑:索冰

ファイナルファンタジーVI

FINAL FANTASY VI

™

太空战士（最终幻想）VI

完全攻略（下）

文/索冰

类型:RPG	容量:24M	机种:SFC	厂商:SQUARE

四　幻兽之谜

当所有伙伴在碳坑都市集合后，巴那和洛克等人便去拜访此处的长老，劝说他加入反抗同盟。就在此时帝国军师杰夫卡为了得到冰封的幻兽而亲自率军攻打碳坑都市，听到这一消息的主人公们当即勇敢地投向战场。



这时的战斗方式与最初保护蒂娜时相同，分为三队。要争取在敌人攻至巴那所在地之前打败地狱骑士和杰夫卡，因为只有七个人，所以怎样分组是重要课题。

一场恶战之后，杰夫卡退却了，众人随之走向被转移到山谷上的幻兽处。看到幻兽平安无事，众人松了口气。就在这时蒂娜与幻兽又一次产生了共鸣，接着她自己竟然变身为幻兽并且冲天飞起，消失在天际……

为了找回蒂娜，洛克与艾德、马修及莎利丝四人组成一个小队（可以随意选择让谁同往），前往费加罗寻找，（带着艾德及马修时，若在城中投宿，可以看到他俩在半夜起身共同回忆过去的情景）。次日，艾德来到城门口左边的地下控制室，下令开动城市往科利顿移动（第一选项）。

在科利顿可以见到影忍，若队伍中只有三人时可以花 3000 元雇佣他加入。这里同时是洛克的故乡，可以在洛克的回忆中见到他已故的女友，与莎莉丝长得极相似的妮露……

随后一行人向南方来到一座小镇夏多鲁，听说蒂娜似乎飞向北面的沙沙镇，便在附近租到陆行鸟（也可不租）开往沙沙镇，在这里面的所有人都只会说谎话，主人公们只有自己动脑来判断真假。镇子上方有一间无人店铺，内有大钟一座，只要把时间调到 6 点 10 分 50 秒就可以开启店中的密室，并找到一件艾德专用的武器。

随后再到左下方的高塔爬到顶层（途中要跳往旁边的高塔用来绕开隔断），打倒首脑后就可以找到蒂娜。同时在场有一位老人，事实是幻兽那木，他将蒂娜托付给主人公们之后就会去世，但会留下四块宝贵的魔石。

魔石只要装备在特殊道具とくしや的备用げんしゆう中，就可在战斗时选用魔法后接 A 键使用。

为追寻幻兽之谜，莎利丝自告奋勇要去帝国魔导研究所调查，洛克也表示愿同往（可以再加入两名同伴）。

当冒险家们回到夏多鲁时，遇上了一位愁眉苦脸的剧团团长，询问后得知他正为难解的事头痛：剧团正有一部歌剧上演，就在此时接到一封信，声称要在演出时绑架歌剧中的女主角，署名是西捷亚。

西捷亚是一位流浪的赌徒，为人介于正邪之间，他拥有世上唯一的一艘飞空艇黑杰克号。这个消息对于正苦于没有船只去南方大陆讨伐帝国的主人公们显然是十分有价值的。一定要得到这个人的帮助，但首先要找到他。



洛克为此想出了一个主意：让莎莉丝假扮女主角出演歌剧，并且假装被西捷亚抓去而众人随后跟踪，便能与他面谈。

演出的日子终于到了，玩家们可以欣赏一下歌剧的场面。其中选择台词的顺序是1—2—1，然后让莎莉丝一直追着男演员跳舞直到对方变成一束花。拿起花束后走到上层阳台，将花抛下……表演非常成功，观众和玩家想必都如醉如痴了。

可是意外发生了，洛克在休息室捡到一封信，竟然是过去曾在激流中被马修追杀的水怪所写，扬言要从舞台上方用铁块砸莎莉丝。此时只剩下5分钟的读秒时间，洛克穿上冲刺鞋赶到观众席右上方房间，关上最右边的开关，然后绕到观众席左边的房间，由那儿进入舞台天棚。

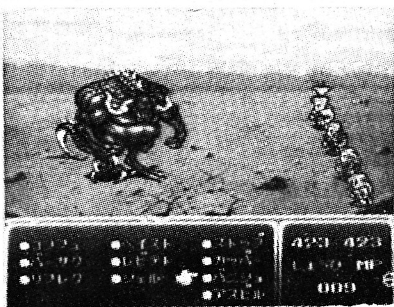
水怪和洛克交起手来，不料立足不稳，双双掉落舞台上继续作战。好不容易打跑了水怪，西捷亚突然出现并抓走了莎莉丝。

这正在洛克的意料之中，众人随即跟上进入飞空艇，向西捷亚说明真相后，莎莉丝用一枚两边都是正面的银币诓西捷亚打赌，双方赌注是莎莉丝本人及飞空艇。愿赌服输的西捷亚就此成为同伴。

乘上飞空艇黑杰克号，行动的范围及速度大大提高，并且飞进了帝国领土，正中央是帝国都城西格达，北方是祖拉镇，南方和西方分别是奥普镇和习那镇，这几处若钱财充足，可以买到很高级的武器及防具。

过了三座市镇，众人向首都西格达前进。进城后会有住宿之所，但其实是黑店，若投宿会被偷去钱。城池左方是帝国主城，有重兵把守，而且还有一名机械人卫兵（其外形酷似铁甲威龙中的ED—209A）。不过防御虽严密，要进入也并非不可能。

洛克在城右方终于遇到了一位同盟的成员，这位老人自告奋勇去吸引帝国士兵的注意力。而洛克趁机走到老人刚才所站的位置。跳上铁架，沿铁架潜入魔导研究所。里面机关重重守卫严密，当洛克走到一处，突然发现了军师杰夫卡，他正在从一只幻兽身上吸取能量，然后将其扔下地牢。



杰夫卡离开后，洛克找到一条传送带，借助它进入地牢。这里并不大，遍地白骨累累记载着帝国的暴行。

突然间火神和雪女两只濒死的幻兽出现了，对付先出现的火神要用冰系咒语，而对雪女要使用火焰才有效。战斗中，两幻兽因为感受到那木变成魔石的力量而停止攻击。经交谈他们对主角有了充分的信任，化为魔石与冒险者们同行。

随后在左方的门里可以记录，然后由右边的门沿楼梯一路爬上。在这里要与帝国机械24号交手，它有魔防系统，所以直接攻击是上策。

打倒首脑后进入魔导研究所的心脏部位，又得到了四颗魔石并见到了莎莉丝的养父史多博士。但就在此时杰夫卡也出现了，他一见面就说“莎莉丝将军辛苦你了！”听到这话的洛克大为吃惊：

“莎莉丝！你一直在骗我吗?!”

“不！洛克…相信我！”

陷入困惑中的洛克全没留意有敌人袭来，被杰夫卡手下的魔导装甲击倒。这时，莎莉丝下定了决心，怀着悲伤和愤怒使出了空间魔法，使自己和杰夫卡及其军队一起从空气中消失了……

虽然洛克十分伤心，但时间已不允许他自责了，史多博士指点洛克乘滑车逃走。但在途中也并非一帆风顺，除了一般的敌人，还有机械128号作为首脑在前面等着。洛克经过一番苦战，终于冲了出来，与西捷亚会合后回到了飞空艇上。可是麻烦依然存在……

两条机械臂在飞空艇左右侧出现了，这可是非常难缠的对手。不过队伍中有了西捷亚这位新伙伴，战斗应该不会太吃力。西捷亚的特殊道具是他的博彩机，如果能按出“777”的组合，即使对方是首脑也可以消灭，但若运气不好也有同归于尽的危险（不愧是赌徒的作战方式）。

打倒了机械臂，飞空艇总算不再受到阻拦，一路飞回沙沙城，大家全都已经在这里集合并守护着蒂娜。洛克把魔石带到蒂娜身边时，蒂娜开始有了反应，她在半昏迷中看到了十多年前的幻兽界……

那时有一位人类女性玛塔妮因为厌恶充满邪恶的人世而投身于风暴中，但她并没有死去，而是被带到了幻兽界。

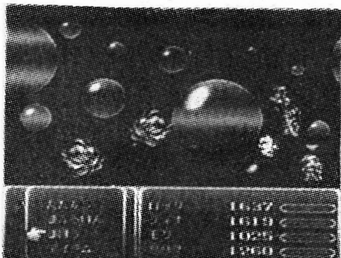
救起她的是一位名叫马第恩的幻兽，他收留了玛塔妮，后来两人相爱并生下一个女孩，起名叫蒂娜。

又是两年过去了，平静的幻兽界遭到了卡斯特拉帝国的入侵，虽然幻兽们动用了封魔壁赶走了帝国士兵，但蒂娜却落在了帝国手中，而她的双亲也在这场劫难中身亡……

随后蒂娜苏醒并恢复了人类的外形，她只是在早些时候因力量被骤然激发而失去控制，但习惯之后则与原先无异。众人惦记着碳坑都市的情况，因此乘飞空艇踏上了归程。

在飞空艇上，西捷亚会向众人传授驾驶的方法，并且告之在飞空艇内可以整理道具及更换队员。

五　世界崩溃



又一次回到了碳坑都市，这时巴那将军告之已说服这里的人民加入反抗同盟，并提出请蒂娜去说服幻兽们共同战斗。

镇上的武具店为了备战，全都购入了更强的货品。众人采买完毕，想起了山中的飞天猪一族，本想只是去探望它们，但意外地解救了它们的首领莫咕并使它加入队伍，如果去救同样陷入困境的那只狼则能得到一件装备。看看没有别的事了，于是一行人乘飞空艇驶向西格达。

西格达城东封魔壁监视所的守卫全无踪影，这虽然很奇怪，但众人也只有进去查个究竟。走上方的楼梯，很快就通过这里来到一处洞穴，在其中有一件创世武器，它会随使用者的等级提升进化成最强的武具。

穿过洞穴，封魔壁就在眼前。正当蒂娜开启封魔壁之时，早已埋伏在此的杰夫卡出现了，双方剑拔弩张就要交手……

只听“轰！轰！”之声大作，成群的幻兽因封魔壁突然开启而受惊，冲了出来，并且呼啸着飞向天空。

杰夫卡被幻兽引起的强大气流吹走了，幸好伙伴们都及时卧倒，躲过了这一阵暴风。主角们被这场意外的变故弄得不知所措，只好先回到飞空艇上。可是刚刚起飞，就遭到大批在空中乱飞的幻兽冲击而坠落。

由于这场事故，众人只好徒步去西格达了解情况。西格达的建筑已被幻兽毁坏大半，在城中意外地接到了皇帝的邀请……

卡斯特拉皇帝见到主角一行人后表示认识到自己的错误，并指出幻兽已造成巨大的破坏，若再这样下去不仅帝国，全世界都会灭亡，因此提出结束战争，并宴请主人公们。在宴会中间有两次机会与帝国士兵交谈及比试，以及就餐时与皇帝的交谈都会影响到事后帝国方面提供的援助。

宴会的最后，皇帝提出用军舰送主角们往北方幻兽所在的三角岛，同意之后雷欧将军会出现并且说明将与他们同行。

晚餐后众人经商议，决定由洛克和蒂娜二人同往，其余人留下来监视帝国的行动。二人在附近收集和采购了一些装备，随后前往港口城市奥布格与雷欧将军会合，在这儿竟意外地见到了莎莉丝和影忍。当晚在旅馆住宿，第二天，开始了海上之旅。



到达三角岛时分成两组行动，雷欧和莎莉丝一组，洛克与蒂娜和影忍一组。洛克等人在三角岛上方的一个小村落中遇到了一名古怪的老头斯特拉各斯以及他的孙女，年方十岁却是天才画家的丽姆。洛克想向他打听魔导与幻兽的事，老人表示一无所知，但看他的表情实在可疑。

夜间，村中突然着起大火，而火灾的中心正是怪老头的住宅，丽姆被困在其中，主角们义不容辞进去相救。在救援中洛克等人发现这个村子的人全部会用魔法，询问之下才得知这里是一个被遗忘的魔导之村。老人斯特拉各斯出于对洛克相救孙女的感谢答应帮忙找寻幻兽，而影忍则又一次离开了队伍。



从魔导之村出发，来到三角岛左上方的洞穴中。在这里发现了被称为魔法和幻兽之神的三斗神之像。正要继续找下去，那个登场多次的水怪又来捣乱。刚开始战斗，丽姆意外地出现了。

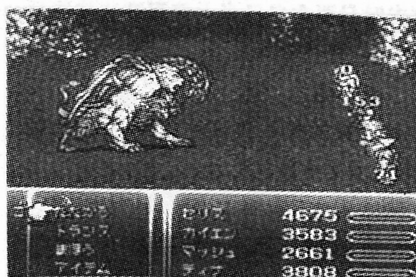
实在是一连串的意外，不过丽姆这个小淘气鬼还真不简单，她的绘画技巧加上天生的魔力使她拥有特殊指令速写，只要用一次就能把不觉悟的水怪打败。

众人终于找到了幻兽的所在，与幻兽的首脑尤拉交谈后，尤拉同意去和帝国合解并挽回损失。

与幻兽们一起返回魔导村见过了雷欧将军，正要前往帝国时，本已被下狱的杰夫卡竟然率军出现在大伙面前。原来帝国皇帝再次为杰夫卡说服而撕毁了盟约，雷欧将军挺身而出与杰夫卡对阵，但为幻术所骗而被打倒。这时幻兽们冲上来作战，却全部被杰夫卡变成了魔石……

当被击昏的众人醒来，战斗已经结束。洛克等人安葬了雷欧将军，发誓要与帝国作战到底。此时西捷亚驾驶飞空艇带来了其他同伴。会合的勇士们重新上艇，向魔大陆进发。

这一路并非通行无阻，要派出较强的三人在飞空艇



外侧与帝国空军作战。此外还要应付那个纠缠不休的水怪，它这次带了一名帮手，打败那个家伙时，三人也不幸被它吹落，下降时要打败帝国的飞空舰。

在降落点附近会找到影忍，凑齐四人的队伍，在重重机关的魔大陆前行，途中有一个机会返回飞空艇，若不回去而前进，就可以找到帝国皇帝。但皇帝已被杰夫卡杀害，三斗神也马上就要复活，而影忍在这时用生命为朋友们争取了时间，洛克等人要在六分钟内向右方赶回飞空艇。时间其实绰绰有余，不过在到达飞空艇时要选择留在原地，然后移动一下再回到选项中会出现等待影忍的指令。这时可以在最后的几秒中把影忍接上飞空艇（否则影忍会死亡，在今后的情节中不复出现）。可是已经无法阻止三斗神力量的复苏，在那强大的力量震撼下，大地分裂，江河逆流，天上的飞空艇也未能幸免而断成两截，整个世界已经毁灭了……

六 希 望

莎莉丝从昏迷中苏醒，发现自己身处一座小岛，而身边照顾自己的人是养父史多博士。从那个恶梦般的日子以后，她已经昏睡了整整一年。

一年中史多博士为了救治莎莉丝已经操劳过度，又加上缺乏食物而病倒，莎莉丝要做的事是去海边捕鱼给他。海里的鱼分为上中下三等，只要一直给史多吃美味的鱼就能治好他。如果史多博士不幸死去，莎莉丝将会跳崖自尽，但死不了。其后回屋看到史多的遗书，指点她屋子左方密室里有一只木伐可以出海。

莎莉丝离开了小岛，漂流到一块大陆。首先到达的是过去的奥布格镇，在那里听到了一些关于流浪武术家的传说。会不会是马修呢？为了证实这一点她向北方祖拉镇出发。

祖拉镇此时正遭受着“制裁之光”的攻击，那是自称为神的杰夫卡所发出的。一年中他建起一座高塔，位居塔顶，借助三斗神之力统治世界。对于不服从的地区如祖拉镇使用制裁之光进行攻击。由于大地分裂，古时被封印的怪物全都复活了。死神鸟、魔兽和传说中的八只龙……怪物横行加上杰夫卡的暴政，世上的人类已所剩无几。

祖拉镇几乎已被摧毁，全靠马修支撑着与制裁之光对抗。但也接近极限了。莎莉丝因此要在六分钟内救出房子中的小孩，这时，加快速度的冲刺靴和在奥古布买到的逃生用烟雾弹けこいだいだま是不可缺少的。宝箱中可能有怪物出现，要尽量避免无谓的战斗争取时间。

救出小孩，两人经过右方的蛇之道后一直向东，来到了一个村庄，这里也是一片废墟。在其中赫然发现，照顾村中孤儿们的人竟是蒂娜，可她已经无心再去作战，只想保护孩子们。

毫无办法，莎莉丝和马修只得继续他们的旅程。绕过了浮上水面成为陆地的蛇之道，来到一个港口城市，在这里遇上了艾德，但他不肯相认，坚持自己的身分是盗贼首领塞夫。

这种事真是奇怪，两人便跟随盗贼们去看个究竟。来到出了故障的费加罗城中，艾德表明了自己的身分，盗贼们离去之后，伙伴们合力消灭了影响费加罗机械的怪物，使城池恢复运行。

费加罗城移动到科利顿沙漠，在北方的城中找到了西捷亚，他也同样丧失了斗志，但在朋友们的劝说下终于加入了队伍。

西捷亚的黑杰克号已经完全毁坏，所以要去为他寻找另一艘飞空艇，它的名字是飞鹰号，被埋在西捷亚已故女友塔妮露的墓地中……

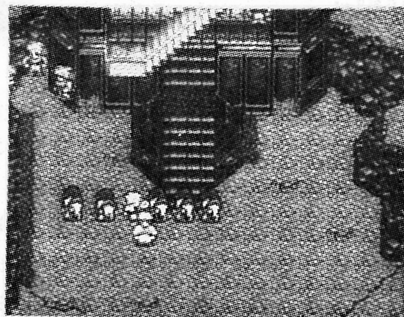
在离城后往西南方走就是塔妮露之墓，在这里打倒魔战车就可以进入停放飞鹰号的秘室。

飞空艇刚起飞，众人见到一只信鸽飞过，在莎莉丝的坚持下，西捷亚追随着它来到了马拉塔镇，在镇上听到了关于一些伙伴的传闻。之后飞往夏多鲁镇，这里有一位老年收藏家，在他家中，先打开楼梯口的灯再进入画廊，里面可以见到卡斯特拉皇帝的肖像。而调查左下方的女性画像时遇上了敌人，胜利之后发现了秘道，在秘道的尽头找到了丽姆。

原来这幅画已被魔物附上，打倒魔画之后，老收藏家会送上右方书柜中的魔石，丽姆也加入了队伍。

下一个目的地沙沙到了，在此处从一个人手中以1000元代价买下除锈剂，用它打开了酒吧中过去没法开的后门，通往沙沙山。那里正是加源的隐居之所，除了找到加源外，若在记录点左上方拉开机关，就会与传说八龙中的石龙交战，为了世界将它除掉吧。

再次回到蒂娜的村子时会遇到曾出现过的魔兽，在这一战斗中蒂娜会作为后援参战，胜利后她也会成为伙伴。



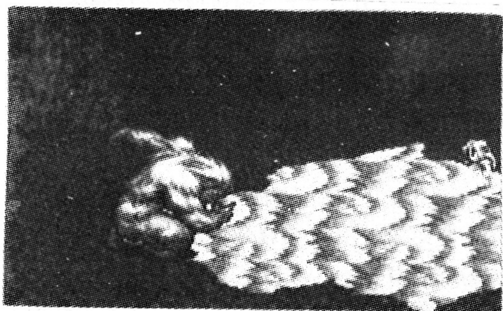
前往兽之原能找到嘎，一年的磨练使这个小子比过

去坚强了不少，只要队伍保持三人，就可以让他归队。

兽之原的南方有一个洞穴，在里面一路搜索，发现了重伤昏迷的影忍，把他用飞空艇带回魔导之村治疗后他会离开。

接下来要去哪儿呢？飞空艇来到了蛇之道中被高山环绕的魔导之塔。只要丽姆在队中就能找到斯特拉各斯让他加入。

回到魔导之村的斯特拉各斯，还有一个心愿未了，就是魔导之村北方的岛上有一个洞穴，他要亲手打倒洞穴中的怪物。其实并不难，只是洞穴口上有一个吃珊瑚的宝箱，要收集一些珊瑚碎片サンゴのかけ给它吃饱了才能通过。



影忍到底去了哪里？大家都在关心这个问题。到科利顿村北方的竞技场去找一找吧，在这里选用いるげものやいげ为赌注时就能见到他，与他交手后可以让他加入。而再去进行打斗时还能得到各种各样的奖品。

之后若前往碳坑都市的废墟，在其中找到了飞天猪莫咕，让它加入队伍中然后前往当初放置冰封幻兽的山崖，会遇见八龙中的冰龙，从那里跳下就可以找到雪人乌吗的住所，打败它之后莫咕劝说它成为同伴。

洛克又在何方呢？根据听来的情报，他在地图中央的五角星形山中寻宝。飞空艇降落后，众人分两组去寻找他。途中打败了八龙中另一只炎龙，终于找到洛克，而且得到了不少宝物。



兽之原右上方有一个小岛，在这里作战中只有一种敌人，若被它全部吸进地下，会来到一个洞穴中，这里会有一位同伴加入——模仿师GOGO。

勇士们全部聚齐了，但仍有许多地方没有去到，因此乘飞空艇继续旅行。打倒了八龙中其余的几只以及死神鸟，并且找到了多块魔石。详情恕不赘述，总之应前往多马城、魔导村、费加罗城、碳坑都市以及莎莉丝养伤的小岛，在那里也许还会有意外的收获。

只剩下魔导之塔了，塔上必定有大批会用魔力和咒语的敌人。因此在“饰物”装备四只反射戒指非常重要リフレクトリンク，只要有了这个法宝，可以让对方的魔法反弹回去。至于攻击时只要在自己身上使用魔法就能反射到敌人身上（回复等白魔法除外）。

七 结 局

当勇士们经历这无数的战斗和冒险之后，他们已拥有极强的力量，向杰夫卡之塔挑战吧。

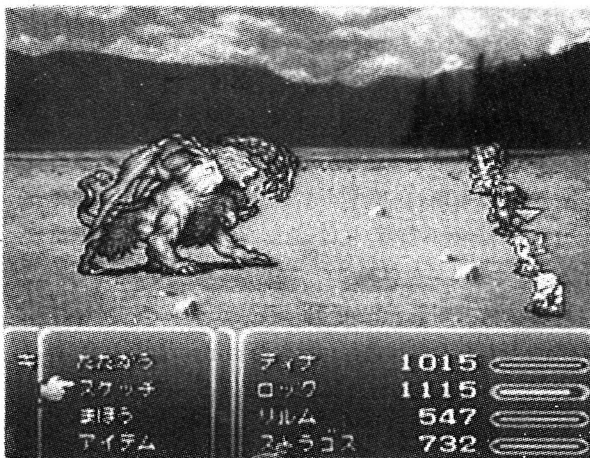
在这座高塔上要出动十二位勇士，分三队行动。第一队会在一个机械屋受阻，要第二队去开动机关；第二队会碰到八龙中的黄龙，打赢后会停在一个大房间左方；第一队继续前进时会在一个岩石前停下，这时的开关在右下方，要由第三队去开；随后主角们会碰上八龙中最后一只尸龙，一定要干掉它。

三队一起搬动开关，这时要让第一队（居中）去推下大石，压住机关，再重复一次这个动作，便三队全部能进入房间。在这里要先后与三斗神的魔神、女神交手，在他们中间还有一位守护神。随后打倒三斗神最后一位骑神，终于在迷宫的尽头找到了杰夫卡。

杰夫卡这时已拥有超级能量，自居为神想要毁灭人界的一切，我们的主角当然不会答应，最后一战终于开始了！

勇士们对着杰夫卡全无惧色，一旦有人重伤失去战斗力，后面的立即补上（最好先替主角们使用复生咒リレイス）杰夫卡虽然也用了复生咒文，并且每次站起来力量都在上升，但在有着坚定信念支持的主人公们面前最终还是被打败了。

杰夫卡之塔也随着土崩瓦解，主角们先后完全脱险，回到了飞空艇上。恶梦终于过去，时代的黎明降临了，但过上百年、千年邪恶会不会再度复苏呢？也许。但只要野



心和罪恶存在，就必定会出现正义之士去阻止它们。

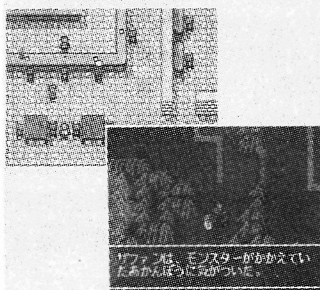
本游戏有着不少分支情节，并且除了上文的14位主角外还有两位角色会成为同伴。另外，故事结局共有三种……诸位玩友，看完上述攻略，你是否有兴趣试一试呢？

责任编辑 KS

魔天创灭

机种 MD	类型 RPG
厂家 讲谈社总研	容量 8M





一个漆黑而寂静的夜晚，王家特别情报局长赛凡·汪洛走在回家的路上。猛抬头，发现一个怀抱东西的怪物，被一声巨响霹雷击倒在地。赛凡走过去，看见那怪物已被烧焦，旁边躺着一个婴儿，居然毫毛无损。他抱起这婴儿，发觉孩子生长着一对天使般的羽翼，一种沉重的宿命感袭上了他心头。他将孩子带回家中，取名亚尔纳斯，精心抚养。

十六年过去了。附近的乡镇怪物横行，世界一片混乱。赛凡受命前往调查。一天晚上，赛凡身负重伤回到家中，嘱咐亚尔纳斯继承自己的遗志为国王效劳，不多久就气绝身亡了。

绿野战士

机种 MD

类型 ACT

厂商 TENGEN

容量 16M





欧萨姆·波沙姆出生于北美森林中的一个和睦的鼹鼠家庭，在丰富的大自然和家族之爱中茁壮成长，和同伴们过着友好和平的日子。一天，欧萨姆和往常一样在树上睡觉，突然被一阵轰轰声惊醒。只见几十个带有电锯和火焰发射器的机械人正在伐木烧林，森林瞬间被夷为平地，和平的生活遭到破坏，家族和朋友狼狈逃窜。

蜜蜂基拉比和犀牛拉德莱诺让欧萨姆从绝望中打起精神，查明了事实的真相。这全是德克达·马席诺为了发财而指使机器人对全世界自然环境的大破坏。为了保护地球的自然环境而向马席诺提出了挑战。

恶魔城

机种 MD

类型 ACT

厂商 KONAMI

容量 8M

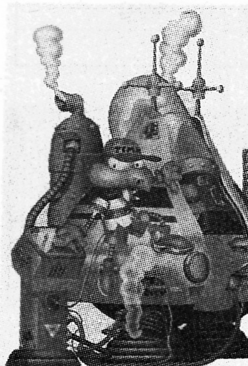


1897年，吸血鬼德拉球拉和人类间的长期战争终于画上了休止符，德拉球拉终于永远的安息了……因拥有贝尔蒙德家的血统的金喜莫利斯……

和平的欧洲，因第一次世界大战的爆发而卷入了杀戮和破坏的黑暗之中。

引起第一次世界大战的事件……1914年6月在沙拉耶波发生的奥地利皇太子被刺杀，没有人知道在它的背后牵涉到一名美丽的女人。

飞鹰小子



机种 MD

类型 ACT

厂商 大东海

容量 8M

公元2902年，邪恶的时间统治者"时间终极者"终于完成了次元转移装置。利用它从过去的时代盗取在未来已丧失的资源和财宝后转送，使时间的流逝一点一点地发生错乱，最早查觉这种状况的是监视次元流逝的"次元巡逻队"。

次元巡逻队为了扼止时间的错乱，开发出可以自由

转移未来和过去的机器，并快速着手制造。

它的名字叫分钟。

现在正在输入毁灭时间终结者的指令……

第三次世界大战



机种　MEGA－CD

类型　SCG

厂家　MICRO NET



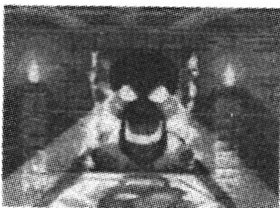
从1990年起，世界结束冷战时代。不过虽然暂时中止了战争，但仍存在种种问题。种族、宗族和经济上的矛盾无法解决，能够毁灭世界的核武器依旧威胁着全人类……

《第三次世界大战》是MEGA－CD上屈指可数的战略大作。在游戏中进行运兵、调动等指令时会有扫描的图片出现，伴随着逼真震撼的音效，那种战争的紧张感会把玩家带进忘我的境界。

魔法门 Ⅲ

机种　MEGA－CD	类型　3D－RPG
厂商　CSK	

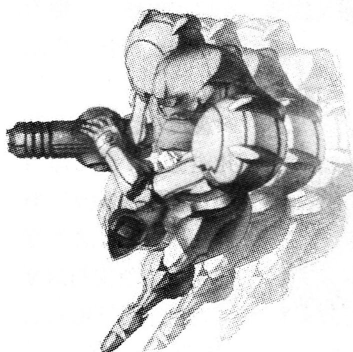




在一个混沌的大陆上，有着许许多多种族在生存，他们各有自己的属性和信念，为着争夺领土和权力而战。一场战争使得大地上烟尘滚滚。在战争后期，司风、云、水、火的诸神造出一座由四种元素的精华聚成的小岛。为了控制小岛得到四种原始力量，各种族之间再次爆发了激烈的争夺。

这是一个从IBM－PC上移植的同名迷离冒险节目，拥有MD—CD的朋友可不要错过。

宇宙战士



机种　SFC

类型　ACT

容量　24M

厂家　任天堂

公元2000年代，银河中各惑星往来交流，繁华空前，共同设立“银河联邦”，保卫银河的和平。

公元20×5年，银河联邦的调查船在惑星SR388上发现了一种未知的生命，命名为“METROID”。这种浮游的生命体只要照射β线就能繁殖，它有一种附着在其他生物并吸收其能源的可怕能力。银河联邦总部立即派兵前去消灭，但不幸全军覆没。可以力挽狂澜解倒悬之急的人只有沙姆士，银河联邦总部决定派遣沙姆士到SR388，歼灭METROID。

摔角霸王

机种　SFC

类型　ACT

厂家　CAPCAM

容量　24M



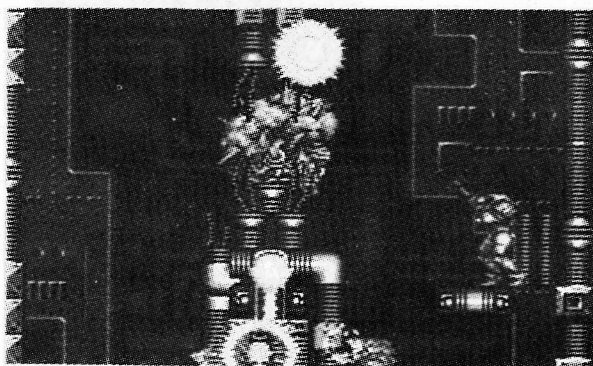
二十世纪八十年代，世界各地摔角热潮空前，群雄并立，争霸战连连不断。被称为“肌肉之王”的第一代冠军威克达·欧尔迪格率领一支由八人组成的巨大团体“CWA”，实力雄厚，盖压群雄。一天，欧尔迪格突然失踪，以他为中心的秩序大乱，黑社会地下组织

BWA 蠢蠢欲动，想借机攫取摔坛霸王的桂冠。以"肌肉＝命运的强者"为主题，举办世界性的征服大赛。

一场决定命运强者的大赛的铜锣敲响了。

机动战士 V

机种 SFC	类型 ACT
厂家 BANDAI	容量 8M



宇宙世纪 0153 年……

萨斯卡鲁帝国是由地球人和少数异类所组成的军事团体，他们以太空殖民地 SIDE2 为根据地向地球联邦政府发动攻击。

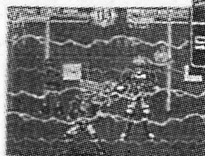
在危难中挺身而出与帝国机械军团对抗的是地球上秘密开发的 MS·V 高达战士，一场大战开始了……

这是一个操纵机械人作战的动作射击游戏，游戏中那种特殊的操作感觉定会让玩家兴奋不已。另外角色造形的设定也非常忠实于原著。正是 BANDAI 的特色。

音速超人

机种 SFC
类型 ACT
厂家 TAITO
容量 12M





在宇宙深处，有一个先进的文明种族，他们的领袖名叫亚夫。

亚夫具有渊博的知识和超能力，但他视人类为残害美丽地球的蛀虫，认为只有自己才配作这颗星球的主宰而发动了侵略战争。

就在这时，音速超人又回来了。再次出现的他，身边又多了两位助手，就是音速女郎和钢铁队长！

用超级力量去拯救地球吧！



THE INCREDIBLE HULK 變形俠醫

机种 MD	类型 ACT
厂商 US GOLD	容量 16M

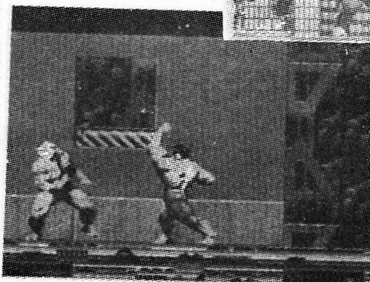
"不要触怒我，因为当我发怒时你就知道我的厉害！"仅从这句话中就可清楚知道这游戏是以暴力为主。"THE INCREDIBLE HULK"是当今美国 MARVEL-COMIC 内最畅销的一本书，而 US GOLD 即将推出这一游戏。如此凶残的系列实属少见，但它却是 70 年代中极受欢迎的一个英雄读物。

物理学家 BRUCE BANNER 因受原子弹的伽玛射线照射过后，便产生强烈的兽化过程，性情暴躁，结果变成巨型的绿色怪物，并且拥有无限的力量。当然，他本来完整的衣服也因身体变化而被挤烂。

在游戏里，敌人的首脑正计划利用持枪的机械人部队去统治地球。而我们的主人公也准备好了阻止他的计划。敌人首脑还组织了一些难以对付的敌人来协助他支配地球。

你要利用格斗技巧穿越五个不同的关次，包括令人兴奋的画面和与敌人对抗的情景，最后要打倒隐藏的敌人。在一些部分你只能使用未变形、脆弱和有理性的 BRUCE，而变身成





HULK 后，你要好好控制他的脾气才能获胜。这一大群机器人的确是不易对付的。

餓狼伝説 II

——新的战斗

机种 MD	类型 ACT
容量 24M	厂商 TAKARA

在南镇那场格斗赛的风暴过去一年之后，又一届大会召开了。这次，特利、安迪和东丈三人不再是“不速之客”而作为被邀请的选手登场，并且，另外一群超级格斗家也出现在赛场之上。

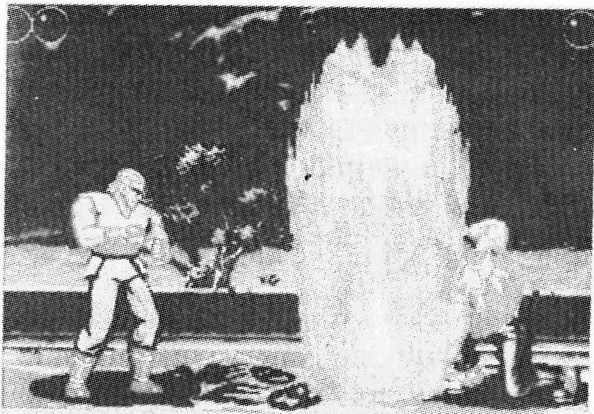
大熊：曾以 RAIDEN 之名登场的摔角手，脱离吉斯的组织后改邪归正，以选手身分登场。

不知火舞：安迪的女友，精于忍法的速度型战士。

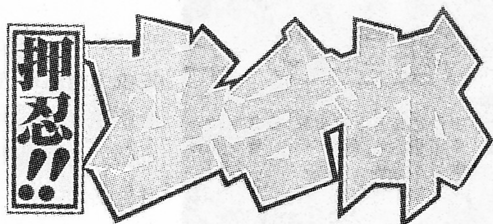
金家藩：韩国最优秀的跆拳道选手，嫉恶如仇的热血男儿。

陈近山：前作中唐福禄的另一位弟子，现在是香港第一富豪的太极拳武师。

山田十平卫：享誉日本五十多年的老柔道家。



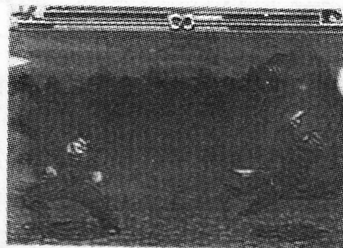
但是除了这几位之外，仍有反派登场！棍术天才比利、拳王阿克塞尔、斗牛士劳伦斯。而且据说这三位斗士之上还有一位强者，他就是吉斯同父异母的哥哥，“黑色帝王”克劳撒！本届大会就是他在幕后一手策划的。



机种 SFC	类型 ACT
容量 24M	厂商 C·B

日本少年 JUMP 周刊上正在连载中的长篇漫画《押忍！空手部》在超任上隆重推出，货真价实的超级名作，请各位务必一玩！

本游戏虽然很大程度上靠原作的声势来做宣传，但在节目制作方面也是非常考究的。每一个角色登场时都有精彩的对白；使用必杀技时画面背景变暗来衬托拳招的猛烈。被击中的角色，体力计旁的头像表情也会发生变化。



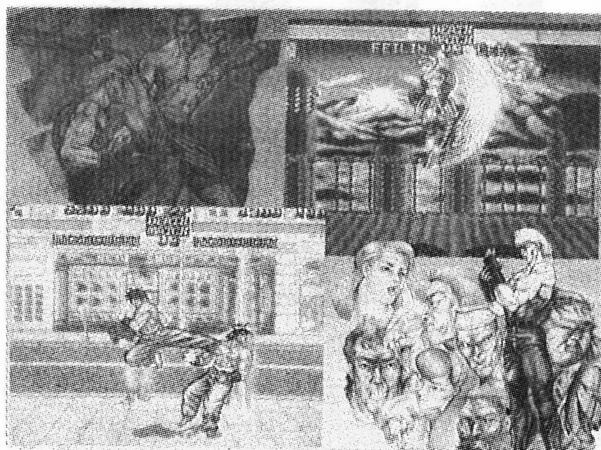
在“押忍”中有一种叫做“根性”的设定，当受到对手攻击时，根性值就会上升。如果贮够了一定程度，便可使用强劲的“气合攻击”；若贮存至最高点，还可以打出非常有破坏力的“根性必杀技”。

游戏另一大特色是，在一般的节目中，战士的体力降为 0 时便作打败论。但在本作品中只要仍有一定根性值，就有起身再战的机会！

根性设定是在打斗中非常重要的一个因素，而“根性防御”也起着不可缺少的作用。当你使用的角色体力下降时，只要运用根性防御来挡住对手的攻击，便可以进入连打的对战。胜出的一方可以夺取对方的根性，从而借此走向最后的胜利。

战士历史

机种 SFC	类型 ACT
厂家 DATAEAST	容量 24M



热门的格斗游戏从街机杀到超任

在街机中连受好评的热门对战格斗动作游戏“战士历史 FIGHTER HISTORY”在 SFC 登场了。

故事说的是洛杉矶市刑警尼尔、京剧女角飞玲、天才柔道少女凉子、自称喧哗 100 段的 27 岁高中生 MIZOGOCHI 等 9 名有个性的战士，参加无敌之王“K”主办的全世界格斗选手大赛，争夺世界第一宝座。





基本的游戏系统和其他对战格斗游戏相同，3 局 2 胜制。按挚设定也很充实，即使用 PAD 也可轻松操作。丰富的合成声音、独特的气氛，甚至连说明书上没有记载的秘技，都完全加以移植。

独特的弱点系统

这个游戏具有一个独特的弱点系统，每人身上都有一弱点，若受太大的损伤覆在弱点上的头巾或铠甲等便会损坏，立刻晕倒在地。如何才能向敌人的弱点集中攻击呢？激烈的战斗与反败为胜的惊险，都在这系统中实现了。

新增的打擂模式

SFC 版的战士历史“FIGHTER HISTORY”并非街机的简单移植。它追加一个独有的功能——打擂模式。这个模式是两名玩者（也可 1 人对 COM）从 9 名人物中各选出 5 人，进行团体战。胜出的人可继续战斗，所以不仅是选择哪些人物，连人物如何顺序排列，也是在作战中相当重要的。

迷宫斩妖

机种 SFC

类型 A－RPG

厂商 光荣

容量 12M



脍炙人口的 A－RPG

在 IBM－PC 机中广受好评的动作 RPG 游戏，即将在超任上亮相了。游戏的舞台是宽阔广大的古代地下都市。你要帮助身陷在迷宫之中的流浪剑士阿雷士摆脱困境而进行冒险的游戏。总共 45 层的地下迷宫之中，有为数众多的凶恶怪兽，可以顺利脱困生还吗？你要不断使用剑、魔法来战斗，去解开迷宫。



扣人心弦的故事情节

身处迷宫中的你，从遇见的众多人中，得知一些过去的故事，一些有关被困迷宫中的事情，他们中究竟谁是主角的朋友，谁是主角的敌人？这个游戏的开始画面，在 PC 版中被评为最美的，从这儿开始，进入游戏之中，去解开游戏中的谜题吧！在各阶迷宫之中会遇到许许多多的陷阱。有隐藏的门、下落的空穴等，另外还设有很多的谜题，必须一步一步地小心行事！



逼真的挥剑动作多彩的魔法

游戏的主要武器是宝剑和魔法。向下挥剑，潇洒逼真。当敌人用此攻击你时，你可用盾防御。操作一定要机敏才能有获胜的机会。使用魔法，攻击怪兽敌人，威力无边。回复、防御、辅助攻击等各种魔法，应有尽有。

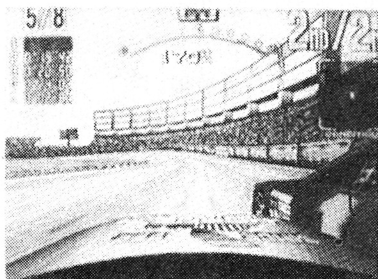
最新鲜消息 最快速通报 海外采风

朋友们好！时隔两个月海外采风又和大家见面了。这期主要安排了一批家用机新软件的介绍，此外还有各方面的信息。虽然是软体介绍，但跟游戏新闻眼不同，“新闻眼”只介绍近期的新作，而本文中介绍的节目均是不知何日降生的雏形，但总算提供一点参考消息，让各类型的迷友们有个盼头吧！

首先是面对MD玩家的NEWS：MD的动作节目中期待度最高的两个不用问当然是侍魂和豪血寺一族，从街机上移植下来，在MD领域不啻是一阵掀动人心的劲风。KONAMI刚为MD制作了魂斗罗，紧接着又宣布了MD版的火箭骑士Ⅱ，玩过Ⅰ代的朋友一定已经等不及了吧。

CAPCOM公布了MD版的洛克人世界，这是又一个令人激动的新闻。可惜CAPCOM没有为MD制作更多的动作片。而被SEGA炒得极热的对战游戏有在形式上与SFC版幽游白书Ⅱ相近的幽游白书～魔强统一战，容量初步定为24M，想必是一部大作。另有一部带着浓厚美国色彩的CD节目实战拳击也在制作中，目前为止其公布的视觉画面全部是实景扫描的数码映像，画面有接近街机的高水准。

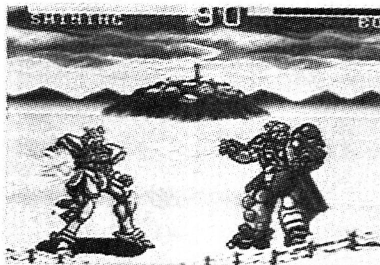
MD的代表－SONIC系列又推出一部新的大作：音速小子外传，游戏有着与从前一样极高的速度感，可千万别错过噢。



SLG作品一直不多。继梦幻模拟战Ⅱ之后，SEGA又公布了一个大型SLG作品，名为“沉默的舰队”，从目前的资料看，其画面和游戏设计都是值得期待的。

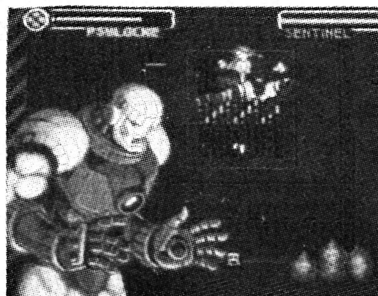
提到RPG，最让人关注的当属COMPILE制作的魔导物语Ⅱ代，以及SEGA自己制作的魔光战记，MD的RPG佳作数量有限，这两个名牌大作推出时，RPG迷友一定要试一试。CD用家呢，则值得推荐GAME ARTS的LUNAR蓝色之星。

SFC的对战节目也有一大批正在酝酿之中。从SNK移植的龙虎之拳Ⅱ代是广大玩家议论的话题；原哲夫的《花之庆次》也将步入格斗游戏的行列；另外由BANDAI长期推崇的高达机动战士所演出的机动武斗传也进入制作中。



在SFC的动作游戏介绍中，恐怕要给CAPCOM专门留出一块场地。长久以来在街机上大受好评的名将(美国队长)、X－MEN均要出现在SFC上。据目前公布的画面，移植度非常之高。同时CAPCOM另有两个SFC大作在年底前也会上市：洛克人X的续集XⅡ，及恶魔之纹章，前者不必多作介绍，后者则是一部十分注重气氛的动作名片。

玉面威龙UNDER COVER COPS，玩过这个街机作品的人应当都对其中的场景和气氛设置印象颇深，本节目的制作商IREM早在一年前就表示要推出移植版，但一直没有实现，现在总算定下了年底之前发售SFC版，不过在什么时候呢？



KONAMI将在SFC上继火箭骑士后推出极上Q版沙罗曼蛇及伍右卫门Ⅲ，对于这两个系列的质量，不用介绍也可以放心。

超任的SLG作品，目前有第四次机械人大战和皇家骑士团Ⅱ值得期待，RPG则有着许多让人向往的作品：勇者斗恶龙Ⅵ代虽然发售日遥遥无期，但期待度已在日本炒至最高。另外，玩家们对巫术Ⅵ代、四狂神传说Ⅱ的热情也日益上升，CAPCOM在RPG世界也不甘示弱地公布了龙之战士Ⅱ代，而TECHNOS紧跟着宣布年底要推出超任版的赌神・双六！SFC的玩家，看来得准备在年底吐血了。



NEO・GEO又有两大新作推出。其一是于今年八月底在北京召开的日本电玩展上露面的“94格斗之王”。该节目集结了饿狼传说、龙虎之拳及另

外的多位角色共十八位，对战时也采用三对三的新颖组合方式；二是公布了侍魂的续作“真·侍魂”，至于具体细节迄今仍未公开。

NEO·GEO 的新媒体已进入发售，它是作为街机节目的 CD－ROM 出现的，售价近 5 万日元，它大大加强了音乐的处理，可以接驳记忆卡。同时配合发售了 24 款软件，包括龙虎之拳、饿狼传说系列全部作品等。那么其次世元 CD 一体机在何处呢？恐怕有待时日。

3DO 的新软体越来越多，除已公布之震撼人心的 SSF Ⅱ X（街霸人气版）及完全移植的侍魂外，现在又推出了光枪节目，3DO 的光枪名为 GAME GUN，但主要销售对象是美国市场。



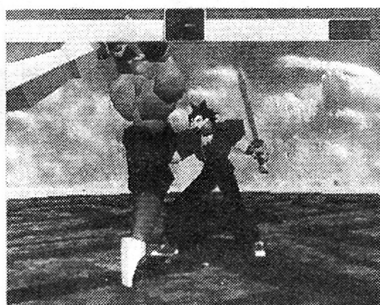
NEC 的次世元主机终于定下了正式名称叫做 PC-FX，PC 是沿用 PC-E 系列的名称，FX 则是指 Future X，即未来的“X”。

FX 与多数次世元主机的不同在于，它十分重视为个人电脑而做的联接系列，即对于互动性系统而言是最强的一个机种，接在个人电脑上与一套 IBM-PC 驱动器的性能不相上下。

FX 的软体最受关注的两款，一是仿真数码映像的《FX 战士》，二是具有类似 SFC 版幽游白书效果的模拟对战游戏《爆烈格斗》，二者均具有令人呼吸停顿的迫力画面，敬请期待吧。

在世界各个电玩发达国家和地区都有着专为迷友们服务的机构，日本的 SEGA 图书馆居其首位，只要连接 MD-MODEM，一个电话即可玩到从图书馆发过来的节目。

台湾在这一点做得非常出色，有着专门的攻略咨询和游戏查询热线电话，并且有专门的攻略读本制作所，随时可以邮购各种最新节目的攻略本，甚至可以说不逊于日本。



美国在 RPG 方面并不发达，因此电玩读物上一般也没有攻略之类的文章。但美国各城市的电玩中心规模之大恐怕是多数国家所不能比的。

香港可以说是电玩最盛行的地区，在这里街机厅及专卖店的密度简直是举世无双，不过它的烧友服务系统相对差一点。香港如此盛行电玩，不可不说是诸多侵权产品磁碟机之赐。

好啦，聊了这么多，不知不觉已经没有篇幅了。下次再见！

文/索冰

海外电玩软件排行榜（10 月 15 日截止）

超级任天堂 SFC

名次	软件	名次	软件
1	MOTHER 2 基卡的反击 NINTENDO RPG 24M	6	神剑天下Ⅱ巨人传说 T＆E SOFT RPG 16M
2	J 联盟足球 2 NAMCO SPG 12M	7	太空战士（最终幻想）Ⅵ SQUARE RPG 24M
3	饿狼传说 SPECIAL TAKARA ACT 32M	8	时空武士 LIVE A LIVE SQUARE RPG 16M
4	超原人 HUDSON ACT 12M	9	宇宙大射击纪念版 TAITO SHT 2M
5	超级街头霸王 CAPCOM ACT 32M	10	幽游白书Ⅱ格斗之章 NAMCO ACT 16M

世嘉 MD

名次	软件	名次	软件
1	新创世纪 SEGA A·RPG 16M	6	KO 世纪拳王 SEGA SPG 16M
2	格斗三人组Ⅲ SEGA ACT 24M	7	饿狼传说Ⅱ TAKARA ACT 24M
3	超级街头霸王 CAPCOM ACT 40M	8	冒险世界Ⅳ SEGA RPG 16M
4	大航海时代Ⅱ KOEI SLG 16M	9	恶魔城 KONAMI ACT 8M
5	音速小子Ⅲ SEGA ACT 16M	10	龙珠 Z 武勇烈传 BANDAI ACT 16M

光明与黑暗Ⅳ



机种 MD　类型 S. RPG　厂商 CLIMAX　容量 16M

文/药强　张剑

电光闪闪，雷声滚滚。三个盗贼窜到古代神殿想偷走宝物。强盗头子吉布四处乱翻，在神殿深处发现了他们要找的东西光之宝石。刚把宝石拿到手，还没来得及高兴，只听雷声轰响，大地震动，恶魔复活了。这光之宝石原来是古代的封印。一场正邪之战的序幕拉开……

序　幕

清晨，主人公起了床。在母亲的催促下，到古拉思王国最伟大的贤者(精通各种魔法的最高级魔法师)那里学习。进了教室，遇见了同学僧侣莎拉和骑士肖依。莎拉告诉他，老师在地下室等他。主人公下到地下室，贤者告诉他准备上课。主人公回到教室坐在肖依身边，正准备上课，闯进来一名士兵，报告说，由于封印被盗，古拉思王国的国王忧虑成疾，请贤者进宫。

贤者临走前让学生们耐心等待。孩子们年幼好奇。在莎拉的鼓动下，三人一起来到王国的宫殿，从左面的楼梯上去，进入寝宫，贤者正在这里。国王请贤者去寻找封印的下落，贤者带领三人到城堡暗道外的神殿寻找线索。刚登上神殿的祭坛，几道白光闪过，妖魔出现了。

这时，主角们的攻击力很低，不过妖魔的实力也不强。开始几关尽量让肖依锻炼。先把敌人一个个引过来，再围攻便能取胜。

除了为首的怪物外，其它怪物都被消灭了，剩下的一只逃掉了，贤者关心国王的安全，连忙赶回王宫。那恶魔附在国王身上，贤者与恶魔交战，驱走了恶魔，自己也累得精疲力尽。

过了几天，古拉思王国的军队出发去寻找封印。勇士们也要出发了，国王告诉勇士们，西面依鲁村的哈艾鲁对王国的历史比较了解，通过他能得到一些情报。

主人公和两个伙伴出发了，在城门口，士兵加克闻讯赶来，也加入了主人公的队伍。

冒　险

刚出城，又遇到了敌人。

这里敌人较少，但攻击力相对强一些。注意不要让主人公被围攻，可以多打几次，让他们好好锻炼。

主角们继续西行，来到依鲁村，遇到哈艾鲁的学生卡森，卡森带领他们去找哈艾鲁，但出了村子又有一场战斗在等着。

冲破了敌人的阻截，勇士们来到哈艾鲁的住所前，卡森叫了两声，没有人回答。主人公冲进门去，发现有两个卡拉木王国的士兵正在拷问已经奄奄一息的哈艾鲁。看见勇士的到来，士后赶忙逃走了，哈艾鲁挣扎着告诉了主人公一些关于宝石的消息后就去世了。卡森怀着悲痛，加入了主人公的队伍。大家正准备回城，又遇上了敌人。对方是卡拉木王国的正规军，应利用这场战斗让卡森提高等级。

虽然在战斗中获胜，但是卡拉木国禁卫军队长雷蒙亲自出马，击败了主人公，勇士们被关到了卡拉木城。

在监狱里，又遇到了盗走宝石的冒险家(自称)，其实是盗贼吉布。它向主人公忏悔了过错，但是火爆脾气的莎拉不肯原谅它。主人公刚要离开监狱，吉布叫住了他，并指出了一条暗道。走出暗道，主人公发现自己站在卡拉木城中，卡木王和雷蒙正要攻打古拉思王国。雷蒙带兵出发，勇士也想随后赶上，就在这时被敌人发现了。

在城堡中利用地形进行战斗，隔墙攻击，注意小心应付魔法师。

战斗结束后，在敌人队长的身上，找到了光明宝石。吉布这时将加入队伍。出城后，敌人的后援部队出现。这一战中，首次出现敌军回复士，先把他干掉，否则会很吃力。



击败了敌人，勇士一行回到城堡。到处是尸体，背景音乐也变得凄惨。在城堡右下角的一间小房子里，主人公找到了一只乌龟(帮它起个名字)。进入王宫也是遍地尸体，雷蒙绑架了艾丽丝公主。勇士追到最早的那个祭坛下的地下宫殿中，这里的战斗要特别注意对方的弓兵。

卡拉木王的手下被全灭，但是卡拉木五利用黑暗宝石，绑走了艾丽丝公主，主人公扑上去，只抢到了黑暗宝石。大地震动，主人公和古拉思王、贤者回到地面。穿过倒塌的教室，登上了大船。大船刚刚起行，古拉思城毁灭了。大船向东驶向帕鲁麦卡大陆，到了岸边停船后，船上少了一名船员。勇士忙去救人，这时要在陌生的土地第一次作战，敌人相对来说较强。

打跑了敌人，来到船员旁边，救起他并带他回到岸边。卡拉思王国的人们在这里重新建起了自己的家园，勇士们开始为击败魔王而积蓄力量。

一年的时间过去了……

一天，大臣在发布命令，主角觉得无聊，一个人在城里闲逛，遇到了梵尼古思城的鸭子皮特。当古拉思城的孩子们正要抓住它时，大臣赶来说国王要召见它。主人公出于好奇也赶回了王宫。皮特告诉国王，这块大陆上有一个万能的博鲁加农神，是神派它来接勇士的。国王决定派主人公跟随皮特去取得神谕。出城门后又与敌人相遇，这时的皮特不能用指令控制。

消灭敌人后，进入哈布鲁村，到了村长的房门前，表明自己的身份后，才会受到礼遇。在教学门前找到玛姬，向右下方移动后与敌人遭遇。在这一仗要打倒对方魔法师，只要杀他的人有空格装备，便可得到力量指环。

沿河向北，过桥向左进入山洞，遭到意外的袭击，这里一片漆黑，作战很吃力，常常看看总体地图才不会吃败仗。

取得的宝物后，由左方出洞，来到鲍鲁卡村。先到村长家去，然后前往村后的飞鹰国。

途中在山顶与敌人交战，没有什么困难。战场场景极为壮观，目标是最上层的平台。

进入了飞鹰国，到第四层的博鲁加农神殿。博鲁迦农神告诉主人公，要将光明与黑暗两颗宝石合在一起，才能战胜恶魔。在神的命令下皮特加入队伍。主角们回到鲍鲁卡村，鹰国王子鲁道夫正与敌人交战，由于寡不敌众被敌人打翻在地。主人公正要去救，这时鲍鲁卡村的狼族战士克哈鲁多加入。这场地不大却有不少敌人，在这里练级会轻松得多。要注意的是敌军中的骷髅十分危险。

消灭了敌人，救起鲁道夫王子。全是就这样总步行实在太累了。勇士们回到村长家，在鲁道夫的帮助下要到了一只船。刚出村长家门，又被叫了回去，村长把一个盲眼的女孩奥多拉托付给勇士。出了村，有一艘小船停在河里，这时鲁道夫也决定跟勇士们一起去。坐着船一直向南，在一处水域勇士们遇到了一只巨大章鱼。

这时，主角们只能在船上移动，除了皮特、鲁道夫和进化后的小龟，多数人处于挨打的地位。没关系！只要集中攻击章鱼的头部，其它地方不必管。

继续向南，在左边的小渔村里稍做休息。各西走过一个沙漠，这里是真正的地狱。

由于在沙漠中，机动力受影响，其它要注意、沙怪和陆上鱼的攻击力都较高。

打过这一仗向西来到一座神殿，里面的大家伙叫做



达劳斯。主人公一看对付这么个大家伙有点胆怵，就知趣地溜走了。不过，这不是逃跑。掉头向东走，过了河又走了一段与敌人遭遇，都是些乌合之众，无须紧张。

在树林中有一座神殿，主人公向里面的隐士求了好一会儿，隐士才答应帮助勇士们对付达劳斯。回到渔村，坐着小船往回走。来到一座神殿，隐士打开了门……出现在眼前的又是敌人。

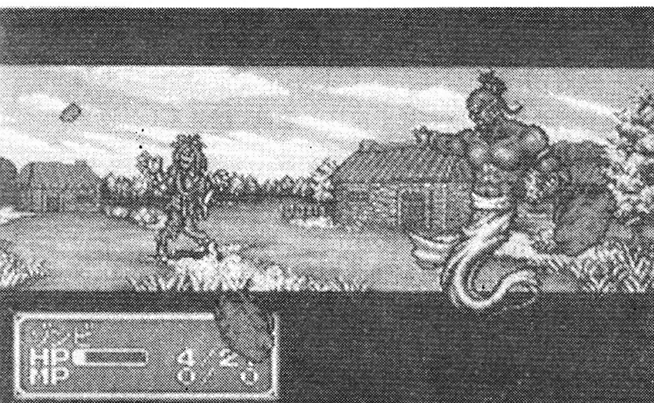
这里记住，正中央的炮车是头目，并不很难。

在神殿的右侧，隐士告诉主人公，这里通往古拉思岛的通道，可是只能从里面打开。在神殿的宝箱里找到一张很旧的咒符之图。勇士们回到哈布鲁村，在村口的大树下亮出符咒，大地震动现出一个地道口。进入地道在宝箱中找到了可以击败达劳斯的圣之剑，回到渔村在一间房子里找到了机械师罗特，接着又一次来到达劳斯的神殿。

战斗开始了，在屏幕上只看得见达劳斯的两条腿，必须先让主人公用圣剑先攻击一次，然后别人再攻击才会有效。

达劳斯死了，罗特对达劳斯身后的东西发生了兴趣。那是一辆古代战车，不仅可以休息，而且可以存放工具和武器，还能在难以行走的泥治中前进。回到渔村，在村口骑士卡格正等 你。村口另一边有一个商人，他的武器委实不错。

勇士们向北，利用战车通过泥沼。在第一个分叉处拐弯。于山洞中的火堆里找到一块火石，出山洞向西与敌人遭遇，这时要注意敌人的持盾武士。



继续前进,在树丛边奥多拉听到有人呼救,勇士们赶去救人。

干掉了敌人,勇士救起了新伙伴巴路特。这时发生了地震,山裂开了一个大洞口,巴路特带着主人公去找神使乌利高。穿过地道,又是一场遭遇战。

来到了乌利高的家,还未见到主人,莫名其妙地被魔法送入了小人国。通过铅笔和书签来到了国王面前,接着在国际象棋盘上与敌人作战。对手是棋子,异常艰苦,敌人很多,可是战场太小易受围攻,先干掉补血魔法师再慢慢干掉别的。

打完这一仗,在棋盘中央找到汽球,从右边用汽球降到地面,向右走到一个洞里,打死了老鼠后,到右上方。从左上楼进入乌利高的房间,乌利高发现了勇士,使用魔法恢复了他们的原状。乌利高带领勇士们去找马克依神,神告诉勇士魔王西沃正向这块大陆进发,他必须到北大陆去找到飞船回到古拉思岛制止西沃拯救世界。突然魔王西沃出现了,他告诉主人公,艾丽丝公主还活着,必须用光明宝石交换。

主人公冲出了大门,门口有四位战士等着你选择:骑士艾路力达、魔法师加妮、战士东戈、魔法师帕普,可任选一个成为同伴。正要离开,乌利高留住了奥多拉,让一个精灵的同主人公去救他的朋友克拉瓦。小精灵治好克拉瓦的病之后,克拉瓦送了一门炮作为答谢。主人公向北回到了古拉思城,国王请贤者跟随主人公一起冒险。从武器屋左边的人手中拿到炮弹,勇士又出发了。在村口遇到了弓兵佳乃卡,随后来到帕鲁麦卡大陆,曾战斗过的地方。要进入山洞,首先得打倒守卫洞口的敌人。

在山洞外罗特开炮轰开洞口,然后利用大炮做了一辆炮车,加入了队伍,勇士们走进山洞。

找胜仗后,从右边出洞,在凯克村的后面找到武器店主。

出村后会见到一位骑士被围攻。

打败敌人,骑士赛里安也加入了队伍。向北来到帕加罗城,稍事休整,继续向北走。途中遇到一群敌人,战胜他们后,来到一座吊桥边,这时要与一群妖怪植物作战。

打败了敌人,卡米拉正等在对岸,告诉勇士要从光明宝石交换艾丽丝公主,然后就沙失了。继续向北进入克达乌罗斯城,向山上走去来到了米朵娜神的神殿。在美丽的背景中作战,敌人不真强。

进入神殿与撒鲁巴多决战,注意:两个宝箱中有一个里面有敌人。不要一拥而上,否则撒鲁巴多会使用大范围魔法,要让体力较高的皮特直接攻击并辅以弓箭魔法。

击败撒鲁巴多后,得到了一颗宝石并得到一位新伙伴飞翼战士,这时米朵娜女神出现了。女神告诉主人公,必须回到古拉思岛,取得光明宝剑才能战胜西沃。勇士进入左侧小门找到了魔法师琳达魔法。她有召唤帕加罗城,在王座前找到僧侣莱夏洛。

这儿会发生一场战斗,随之出城后向北走又有敌人出现。

战斗中左边的飞行骑士法库高加入,战斗结束继续前行,进入大城市毛思,里面正有敌人在等待着。

战胜后跟随战士巴卡斯下到地下室,找到战士沃亚回到地面,跟他人对话后在左边可找到一个蠕动的东西看上去象一只手臂,使用调查可以把他得到手。这时主人公又回到乌利高那里得到其它的三位战士。出城向西,走到一个飞鸟图形边,这里有从吊桥边走的卡米拉布下的重兵把守。

卡米拉失败后,交出了飞船的钥匙。勇士进入飞船,



向古拉思岛飞去。在途中遭到了攻击。

飞船被击落,一出飞船就与敌人遭遇。要注意敌人有援军,攻击力十分强大。

主人公向南来到一个小村庄,看到敌人的凶残,巴加斯加入了队伍。出村向南走有一个山洞,里面是古代人的时空隧道,在这里可以找到一位石头人伙伴,只要给他装上手臂就能让他加入。走出去,又回到了找到咒符之书的神殿,从这里出去可以给后来从乌利高那里找到的三个战士练一下等级。他们的攻击力太低的话,在以后的战斗中如同废物一般。回到古拉思岛,来到西北方的一个盆地中。

在这个怪异的地方,出现了许多怪花发射激光,可以

攻击多个目标。虽然攻击力低，不过也怪讨厌的。不过它的攻击不分敌我，可以利用一下。

出了盆地又遇到敌人，对方阵营中，首领的 HP 和 MP 皆在 100 以上。必杀魔法一旦成功也是一击必死，所幸成功率很低。打败了他，摘下面具，原来是雷蒙，他无言以对，羞愧地逃走了。

继续向南来到卡拉木城，这时魔王手下的盖肖普由于屡次失败，受到西沃的责骂："如果再失败就让你死！"盖肖普在卡拉木城外布下重兵。

敌方会有炸弹石出现，爆炸后很大范围内都会有影响，不过盖肖普虽然强大，但没有必杀技。

盖肖普由于一再失败，被魔王杀死了。主角们继续向南，与残余部队交手，消灭了他们。

主人公现在站在古拉思城的废墟边，向左进入依鲁村。遇到雷蒙，他一进入地里，说什么也不肯出来。主人公向里走，村里空无一人。在一间屋里发现了一架钢琴，优美的琴声使人忘记了疲劳。来到教学，神父介绍了一个人给主人公，他是卡森师傅哈莫鲁的儿子魔法师欧那依。随后在村口战士雷蒙终于也加入了，在废墟南边的神殿中找到了光明宝剑，和暗黑魔斧。一行人又向北，在废墟东北角有一个魔城，先在魔像的后面找到暗黑魔枪，然后在神像前使用光明剑，与西沃一决死战的时刻来了。

决　战

先选出最强战士，把暗黑剑、暗黑魔斧、暗黑魔枪，还有两只有符咒的戒指装备好就可以进入魔城了。

这是一个大迷宫，费尽周折走到门口，推门进去是一个大断崖。恶魔军的奥多亚在对面。决战第一仗，在断崖中间搭起一座天桥，只有从最右边才能过去，有了前面的经验，这不会太难。

决战第二仗，在魔塔上，敌人躲在柱子后面。注意对方的魔法师，冰冻魔法厉害极了。

决战第三仗，来到了卡拉木王抢走艾丽丝的地方，地面上满是冤魂。音乐也恐怖起来，打倒了卡拉木王，但并不是最后胜利。

决战第四仗：这才是最后一战，先集中兵力消除掉西沃四周的杂兵，再集中全部兵力对付西沃。不要争于让主人公冲到前面去，打例西沃夺回宝石。

西沃被打倒了，卡拉木王也倒在了地上，好心的艾丽丝公主去扶他起来，却被他抓住原来卡拉木王就是西沃的化身。大家前去救公主，都被击败，只有雷蒙得到主人公身上光明宝石的帮助，最后与西沃同归于尽。西沃终于死了。但是艾丽丝公主却被魔咒击中昏迷，这时米朵娜女神出现收走了宝石，刚要离去贤者叫住她请教如何才能救醒公主。女神说，只有她思念的人去吻才可以，不过要等到两年之后。



两年过去了……

古拉思城又重建了起来。主人公到教室去，贤者带领他们来到城堡中。古拉思王把两年前米朵娜神说过的话告诉给战士们，这又引起了到底让艾丽丝公主思念的人是谁的争论。最后——大家应当能猜到——主角得到了所有人的认同。快去为公主送上苏醒之吻吧。

SHINNING FORCE 的续战篇在优美的旋律中结束了。女神在片尾会再次出现，她会为你送上临别赠言。光之勇士的冒险传说还会继续下去。

几点补充：从那位重病人的山洞附近有一片树林，其中的隐藏的计时战场非常重要。在里面可以得到能加满 MP 的秘宝及绿色回复戒指，只要装备上作战时每行动一次可以恢复 5 个 HP。

物理防御法：敌人行动时按住手柄方向键右，不要放开直到对方向你攻击，这样若是物理攻击可以完全防御。但若是魔法攻击时使用此技会使伤害加倍，要注意！

此外，有些地方表面上是墙壁，没有任何异常，其实会有隐藏的通路，要经常注意留心被墙壁挡住的场所并经常使用调查。

责任编辑：无　类



解 密

美少女梦工厂Ⅱ中文版

1) 进入 PCTOOLS
2)EDIT ROOT. LBX
3) 寻找8B 87 44 21 3B 06 16 21 75 DC
4) 改为8B 87 44 21 90 A3 16 21 90 90
5) 寻找8B 87 46 21 3B 06 18 21 75 D2
6) 改为8B 87 46 21 90 A3 18 21 90 90
7) 寻找8B 87 48 21 3B 06 1A 21 75 C8
8) 改为8B 87 48 21 90 A3 1A 21 90 90

勇者传说

台湾汉堂和香港 M&P SYSTEMS 公司合作出品的游戏。游戏在画面上表现很不错,战斗方面的动作也不错,只可惜背景画面少了些,人物上最可取是有可爱 Q 版的动画,有点像"失落的封印"的人物小动作。

1) 用 UNP 解压 HERO. EXE
2) 进入 PCTOOLS
3) EDIT HERO. EXE
4) 寻找9A 08
5) 改为 EB 03
6) UPDATE 回碟中

修改后,便不用看到那烦人的 PASSWORD 画面了。

烦人?其实还有三个画面十分麻烦,好像是 DEMO 画面。但……如解拆了,未免也太……了,将 S261,D166 及 D167 的9A 80 变为 EB 08。以后出入都快些!

中文版黑暗王座 (LANDS OF LORE)

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT MAIN. EXE
3) 寻找 74 F5 3A C5
4) 将 F5 改为 19
5) UPDATE 回碟中

问密码时只需按 ENTER。此游戏每次入城都问密码,就算有密码表也不方便。但此游戏的画面尚算精致,值得一玩的。

封神榜

"封神榜"是大新资讯近期所推出的一只格斗 GAME。它采用了类似"超武斗传"中分割画面的技巧,使格斗的空间更加广大。游戏一样有密码保护,其解拆方法如下:

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT VMYTH. EXE
3) 寻找 04 74 03
4) 改为 04 EB 1D
5) UPDATE 回碟中

倚天屠龙记

目前台湾软体公司的水准真是愈来愈好,也愈来愈大众化了($ $ $),而最近的"倚天屠龙记"当真是 ICHI BAN,本人曾玩过相似的游戏如:"笑傲江湖"、"黄飞鸿"……,但……"倚天屠龙记"不同了,可算是一只 RPG 味多一点的游戏。

好了说了这么多,该说说其密码了。

◆方法(一)

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT ETIN. EXE
3) 寻找 S00 D176
4) 将 F0 改为 C3
5) 寻找 S00 D179
6) 将 EF DE□57 改为 0E 90 FF
7) 寻找 S00 D184
8) 将 75 改为 EB
9) 寻找 S00 D186
10) 将 F8 改为 E7
11) UPDATE 回碟中

UNPACK?? 以上方法是不需要 UNPACK(LZEXE)ETIN. EXE 的!

◆方法(二)

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT ETIN. EXE
3) 寻找 S24 D32
4) 将 74 改为 EB
5) UPDATE 回碟中

以上方法同样不需要 UNPACK (LZEXE)ETIN. EXE。

◆方法(三)

1) 进入 PCTOOLS
2) 用 UNP 或 UNLZEXE 解压 ETIN. EXE
3) EDIT ETIN. EXE
4) 寻找 S57 D427
5) 将 74 改为 EB
6) UPDATE 回碟中

建议使用方法(一),因不需 UNPACK,又快(完全不用看 PASSWORD 画面)。

中文版皇室血统

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT MAIN. EXE
3) 寻找 0B C0 74 03 E9 1A 01
4) 将 74 改为 EB
5) UPDATE 回碟中

每次问密码时,随便输入便可。

DUNE Ⅱ

这个名字大家可能会有点陌生。因为此 GAME 是 1992 年的作品,由 WESTWOOD STUDIOS 制作。所以游戏的质素也不差。而其声、光、音效也是一流,如此好 GAME,真的不可不玩,但当玩到第一关完结,竟要输入密码,所以笔者也只好把它解拆,方法如下:

1) INSTALL 完 GAME
2) 进入 PCTOOLS
3) EDIT DUNE2. EXE
4) 寻找74 2E FF 76 FA
5) 将 74 修改为 EB
6) UPDATE 回碟中

三国志Ⅳ(日文版)

方法如下:

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT MAIN. EXE
3) 寻找 40 74 09 90 0E
4) 将 09 改为 00
5) 寻找 C0 74 0E 8D 46 FA 50
6) 把 0E 改为 00
7) UPDATE 回碟中

修改后各玩家在玩此 GAME 时放一只磁碟落 A:,祝大家早日统一中国!

修 改

麒麟传说

多项修改

这游戏是龙缘公司的第二个产品。画面和怪物大致上和"万里长城"一样,但故事性比"万里长城"好,没有"万里长城"那么闷。所以值得一玩。所有要修改的数值都存于 KIRIN. EXE。

◆生命不减:

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT KIRIN. EXE
3)寻找26 01 57 58
4) 全改为 90
5 UPDATE 回碟中【注】

◆金钱不减:

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT KIRIN. EXE
3) 寻找26 29 3E CF 00
6) 全入为 90
7) UPDATE 回碟中

◆法力不减:

1) 进入 PCTOOLS
2) EDIT KIRIN. EXE
3) 寻找26 01 57 5C
4) 全改为 90
5) UPDATE 回碟中

【注】:注意改了不死,敌人首脑也是不死的。

万里长城之边城奇侠

人物属性金钱修改

新公司的作品,画面采用高解像和十六色,故事之长,怪物的出现率,可说是所有 RPG 之冠。由于升级十分难,所以作一番修改:

人物金钱全在 GAME. DMC。

1) 将游戏储存。
2) 进入 PCTOOLS
3) EDIT GAME. DMC
4) 以下是各人物属性所在之位置值

◆莫家其　SECTOR 00
经验 D469—470 上限 471—472
体力 D455—456 上限 457—458
法力 没有
攻击 D463—464
防御 D465—466
灵敏 D467—468

◆紫萱　SECTOR 01
经验 D69—70 上限 71—72

体力 D55—56 上限 57—58
法力 D59—60 上限 61—62
攻击 没有
防御 D65—66
灵敏 D67—68

◆巫龙察　SECTOR 01
经验 D181—182 上限 183—184
体力 D167—168 上限 169—170
法力 没有
攻击 D175—176
防御 D177—178
灵敏 D179—180

◆麒麟　SECTOR 01
经验 D293—294 上限 295—296
体力 D279—280 上限 281—282
法力 没有
攻击 D287—288
防御 D289—290
灵敏 D291—292

◆金钱　SECTOR 00　D207—208

注：
1. 当更换了人物，所有人物属性位置都没有变更。
2. 除了经验值和升级值外，所有属性如金钱最大值是 FFFF。
3. 经验和升级值，最大只能 3075，再大一些可能会变负数，而麒麟最大经验值和升级值只能 A8 61。
4. 有了新的武器和防具，便要重新更改一次。
5. 如果不想时时修改，可以将经验改到最大，升级只得 0100，便可以打一次敌人升一次级，最大级数只能六一，如果还认为还未够强，再改多一次吧！
6. 最后劝告大家要时常储存进度，否则后果不堪设想。

美少女梦工场 2 中文版

多项属性修改

此游戏难度颇高，要在八年内培育一名少女成才，很难变得尽善尽美，所以笔者便修改一番，终于有个尽善尽美的女孩。

首先储存进度，然后进入 PCTOOLS，修改 F1??.GNX 档（??即是第几个 SAVE，例如第一个 SAVE 就是 01）

◆修改金线：
1）寻找 S00，D176—177
2）将有关数值改为 FF FF
3）UPDATE 回碟中

◆修改属性：
SECTOR 00，建议改为 999
体力：D62—63
腕力：D64—65
智力：D66—67
气质：D68—69
魅力：D70—71
道德：D72—73
信仰：D74—75
罪孽：D76—77 改为 00 00
感受：D78—79
疲劳：D80—81 改为 00 00

SECTOR 00，建议改为 125
战斗技术：D92—93
攻击能力：D94—95
防御能力：D96—97
魔法技术：D98—99
魔法能力：D100—101
抗魔能力：D102—103
礼仪表现：D104—105
艺术修养：D106—107
谈话技巧：D108—109
烹饪技术：D110—111
扫除洗衣：D112—113
待人接物：D114—115

SECTOR 00，建议改为 999
战士评价：D84—85
魔法评价：D86—87
社交评价：D88—89
家事评价：D90—91
人际关系：D176—177

SECTOR 01，建议改为 999
母性：D102—103
和父亲的关系：D100—101
和管家的关系：D98—99
和王子的关系：D96—97
杀死怪兽数目：D104—105

只要依照上述修改，便可登上皇位，接着和王子结婚。

三国志 Ⅳ

领土参数修改

“三国志 Ⅳ”的画面和真实度比前代更为完美，难度当然提高，所以笔者都将它修改：

1）先 SAVE GAME（最好是 SAVE1），然后抄下你想进行修改之领土之人口数目和金钱
2）离开游戏，进入 PCTOOLS
3）EDIT SAVEDAT.S4 然后将抄下的金钱数目和人口数目分别转为十六进制例如：金钱是 1234，人口是 5678，便分别打下，先打入人口，然后打入金钱，紧记将它们的后位元互换，照以上的例子，即 78 56 34 12
4）找到后，将人口的第一个位当成 BYTE（Ⅰ）然后照以下修改：

BYTE	修改内容	BYTE	修改内容
(1—2)	人口数目	(18—19)	弩
(3—4)	金钱	(20—21)	强弩
(5—6)	兵粮	(22—23)	军马
(7—8)	兵数	(24—25)	连弩
(10)	开发	(26)	发石车
(11)	治水	(27)	冲车
(12)	商业	(28)	米卖价
(13)	技术	(29)	米买价
(15)	民忠	(30)	弩价
(16)	士气	(31)	强弩价
(17)	训练	(32)	军马价

修改后，连董卓的城池也能轻易攻下。

勇者传说

不死修改

这是一只由港人制作，但由台湾发行的中文 RPG，游戏似乎在 SAVE GAME 档案下了 CHECKSUM，纵然你找到各项属性，如果修改了的话可能导致不能 SAVE GAME。有见及此，本人便找来了不死修改：

1）进入 PCTOOLS
2）EDIT HERO.EXE
3）找寻 26 29 37 50
4）改为 90 90 90 90
5）找寻 26 29 47 68
6）改为 90 90 90 90
7）UPDATE 回碟中

祝各位早日完成勇者使命。

倚天屠龙记

物品修改及无限物品

敌人太难对付了？物品所加的生命和内力太少？为方便玩家快些看到 ENDING 所以……修改 SAVE 吧！

1）进入其 SAVE 子目录（即 CD\ETIN\SAVE）
2）使用任何 EDITOR 修改 S_OBJ?.DAT【注】
3）将看到的 00 数字改为其它的值（00—3D 请参看附表）
4）SAVE 档案

【注】：? 为第几个 SAVE，如 0＝SAVE 1，1＝SAVE 2，2＝SAVE 3

但在灵蛇岛和少林寺屠狮大会也不够物品用？那您就太……？（开玩笑的，笔者也是改的，是因打太慢了……在死位打，只好使出最后绝招……。修改 EXE 档吧！！方法如下：

1）EIDT ETIN.EXE
2）将 ETIN.EXE 档做多一个（例如用 COPY ETIN.EXE ETID.EXE）
3）用 UNLZEXE 或 ETID.EXE
4）EDIT ETID.EXE
5）寻找 S76，D461 之 90 C6 84 12 0C 00 2B
6）改为 90 90 90 90 90 90 2B

倚天屠龙记各物品列表：

代码	物品	代码	物品	代码	物品
01	元宝	16	金创药	28	铁闸钥匙
02	画房钥匙	17	毒经	2C	神功护体符
03	子午针灸经	18	黄钥匙	2D	黑钥匙
04	鱼	19	玉灵散	2E	黑钥匙
05	药	1A	白云熊胆丸	2F	黑钥匙
06	金花	1B	红钥匙	30	火蟾心
07	大花辫	1C	灵脂兰	31	火蟾剑
08	蜂蜜	1D	鸡血	32	火蟾剑谱
09	止痒药	1E	鸡蛋	33	信
0A	溶解液	1F	竹筒	34	羊皮卷
0B	牛黄血谒丹	20	鸡	35	珠花
0C	火形铁牌	21	诱蛇药	36	解药
0D	牢房钥匙	22	金银血蛇	37	补天散
0E	九转还魂丹	23	鱼骨针	38	续命八丸
0F	驱虫膏	24	鱼	39	回阳五龙膏
10	蜂巢	25	麻线	3A	玉龙和苏散
11	绳子	26	石块	3B	金针渡劫丹
12	铁叉	27	石块(尖)	3C	黑玉断续膏
13	酒	28	鱼骨	3D	信
14	井水	29	书	00	空白
15	酒	2A	九阳真经		

7) 寻找 S76,D491 之 0C C6 84 13 0C 00 46
8) 改为 0C 90 90 90 90 90 46
9) UPDATE 回 ETID.EXE 中

下次要玩时请打回 ETIN 而不是 ETID 这是为减少 BUG 的出现,因这档是什么物品都不会减少的,所以请在打入时才用 ETID 玩。

用 ETID 玩时请配合修改 S_OBJ? .DAT 而各物品只需一个即可。

银河飞将私掠者资料片
金钱修改

这个 GAME 比"银河私掠者"多了一些新装行,但是其价钱却十分贵,为了早日爆机,于是本人便把它的金钱修改。

1) 先把金钱的数值记下,然后 SAVE GAME
2) 进入 PCTOOLS
3) EDIT *.PRS(*即SAVE GAME 的名称)
4) 把金钱的数值转为 HEX CODE,然后找它的倒数(例如金钱是 52719,HEX CODE 即 CD EF,倒数是 EF CD)
5) 把找到的三个 BYTES 全部改为 AA(例如找到数值存于 D216 及 D217,就把 D216—D218 改为 AA)
6) UPDATE 回碟中

在修改后就可有 11184810 的金钱使用了。

秘 技

轩辕剑Ⅱ的四招奇功

在雷泽塔的东面有两棵树,从两树中间往海上走,可以一直来到海里,在海上有一条看不见的道路一直通往一个怪岛而 DEMO 小组就在岛上,可以向他们学得四招奇功。分别是跛象搏虎功、疯狗咬猫拳、狂龙趺象拳和惊虎吞狗掌。当出招时,有音效卡的朋友可以听到一些怪声。

轩辕剑Ⅱ简易修练法

这是大宇公司继"失落的封印"后的杰作,无论音效、画面、故事及耐玩性都十分出色,只是在游戏后期有少许 BUG 而已……。玩过此游戏的玩家都可能感到游戏中后期的怪物极强,几乎每战斗一回便元气大伤,需要去客栈休养,想要修练亦颇费时间。有见及此,便在此向各读者分享一快速而简易的修练大法:只要按着"F10"不放,再按上下左右任何一键即可立刻遇见妖魔,继而与之战斗。由于此法可于任何场合进行,因此笔者建议各玩家在客栈里施展此法,一则可随时补充能源,二则省回出城入城的时间。

笔者于发现此秘技后立刻重玩一次,发现比原来的爆机时间竟少 35 小时(=1 万 8 千秒…)!!

SYNDICATE 免费装备

当你改 COMPANY NAME 时,如果改作下列名字时,便有相对的装备:ROB A BANK—资金加 $ 100,000,000
NUK THEM—可选攻任何国家
TO THE TOP—资金加 $ 100,000,000 和可选攻任何国家
COOPER TEAM—资金加 $ 100,000,000 和可选攻任何国家,加所有装备
WATCH THE CLOCK—加快武器和装备的发展时间(这招有时不灵验)

因为 COOPER TEAM 是游戏的 ASSIT ANT PROGRAMMER,所以不知其他 PROG RAMMER 的名字有否异曲同工之妙,有兴趣的读者要自行尝试。

飞翔传说隐藏招式

以下数字全是按键盘右方的 NUMPAD:

反击踢:	466	喝茶:	1346
超大气功:	4126	聚气:	40
会心一击:	4246	气爆:	4128
分身术:	7319	火焰上击:	4269

美少女梦工场 2
任意看结局

美少女梦工场 2 自日文版推出以后,其细致之画面,精致繁多的结局已迷倒了不少 PC 玩家。最近中文版推出,更令大部分 PC GAME 之玩家如痴如狂,晚晚努力地去教育那美丽可爱的小女儿,以求完成不同的结局画面。此游戏共有六十幅不同的结局画面,连其他如职业及结婚便有二千多种变化,就算按着 F3 键增快游戏速度,想看齐所有结局恐怕也要穷年累月。现提供一简捷秘技,助各玩家心愿达成。首先在游戏主画面(即实施行程表前)同时按下 Q、R、N 及 F12 四键一次,跟着按着 F10 键不放,并进入"上街"之图符(即左下角),便会看见比平时多了两个选项—"神秘商店"及"职业介绍"。在这里可以买到平时买不到的东西(包括令人心痒的国王的新衣),亦能骤然增加十万元,最重要的是所有结局都能在"职业介绍"一项中随意调校并即时显现(在"结局参数"中选定结局,跟着选择"游戏结束")。不只这样,其实整个游戏之参数、事件、物品、衣裳、画面、音乐等大量隐藏资料,都囊括在此两个选项之中,有待玩家慢慢发掘及欣赏。补充一句:此秘技通行于日文版与中文版。

魔界召唤法术 28 式

各位读者(玩者)们,你们学会所有的法术了吗?什么?没学会?不要紧,只要你们学会了这 12 个"法术手势",便可学习这些法术了,不用理会那些管看不管用的什么法术卷轴了,只要学会了所有手势便可把其一一抛弃。还有,差点儿了忘了告诉你们,不是所有的卷轴都能抛弃的,例如:"驱敌术"卷轴(结束五区用)、"火球术"、"隐身术"、"闪电术"、"轻功术"等卷轴(碉堡一楼用)。

现在是公开法术 28 式的时间了,注意!

一、巫术
火枪术:DJ
毒击术:GHK
火球术:IBF
四火球:DHJ
回火术:DFHJ
闪光术:KLGL
狂暴术:ABIBGJ

二、幻术
破门术:DB
辨视术:BDE
魔墙术:BIKG
轻功术:FACF
驱敌术:LGKBF
传送术:IEJLA
解咒术:GLFKIF
隐身术:CLJDHI
异次元通道:ELADJKJC
铸复术:FHGACABF

三、奇术
凝时术:ACA
火盾术:HDJH
光盾术:LKEF
兵器术:IKJEB
法术技能:LGHLAL
化身术:EIBDJAF
原形术:JGKHFBDJ

四、医术
冶炼术:FH
去毒术:EDL
回复术:CAKI
治疗术:FHBEHL

美女综艺大集合出蛊惑

在选择测验科目时,按 CTRL+TERRY(大写)就可看见全部过关后的所有美女不着衣衫。

在购买密技页时,按下 CTRL+GOD 之后,POWER 值会增加 150 点,但只能用一次。

在助理小姐出现的问答题时,按下 CTRL+QUIZ 后会出现助理小姐脱衣图。

用正常方法赢得五根火柴后,出现美女图时,按 CTRL+BEAUY 会出现一个游标,在图面上某一点按滑鼠左键,美女就会动起来(例如在运动知识美女的腰带上一按)。

天使帝国神奇数字

在每一关开始时以键盘右方的 NUMPAD 依顺序按 8、8、2、2、4、6、4、6 与 A 键,再按以下按键选择秘技:
〈O〉(是字母 O,而不是数字 0):把敌人全部消减。
〈F5〉:生命自动补满
〈F10〉:把控制权交给电脑控制

把上面二项功能混合使用,训练出强悍战士自然不是难事。另外〈F1〉至〈F4〉有好玩的功能,看你们自己试吧!

责任编辑:PINSER

三国纵横谈(五)

——KOEI《三国志Ⅳ》

文/边晓春

桔红色的夕阳映在迷蒙的江面上,一叶渔舟悄然滑过……突然,三条蛟龙跃出水面直上云霄。三个刚劲的大字赫然而出:三国志!

这段意境深远的动画就是日本光荣公司(KOEI)94年推出的力作《三国志Ⅳ》PC版的片头。请看下面的片段。

公元201年7月,在中国的版图上,北方金黄,南方葱绿,西部的高山上几缕白云飘过,新野城头,刘字大旗招展。城外,关羽正领兵操练,简雍在指挥筑堤;城内,赵云在监造兵器,孙乾在管理市场,看上去一派繁忙景象,却也有新兵在发牢骚。探马来报,曹军5万大兵来袭,为首大将乃夏侯惇。刘备兵少,率军死守城池。只见曹军以发石车、冲车猛攻城下,几道云梯直立城头。城头万箭齐发,巨石轰然而下,曹军伤亡惨重。终因众寡悬殊,城门被冲车撞开。刘军已无退路,殊死的决斗开始了。守方威风八面,先锋张飞、中军关羽、大将赵云。攻方也锐不可当,先锋典韦、中军许褚、大将徐晃,六员大将捉对厮杀,好一场世纪大战!

列位不难看出,《三国志Ⅳ》最显著的特点是画面质量。全国地图从《三国志Ⅲ》的单屏地形图发展为大幅面地形图,用鼠标操作视窗,移动跳跃非常方便。鼠标点到己方控制某座城池,可从弹出的小窗口观察到该城和平时期的繁忙景象。几个简洁的小图标使得各种操作十分方便。野战画面十分逼真,各种地形设计也独具匠心。攻城画面则一改《三国志Ⅲ》的"敲门"方法,设置了云梯、冲车、投石车等复杂手段,看起来惊心动魄。单挑画面则沿袭了《三国志Ⅲ》的优点,而一番、三番、五番的决斗胜利更增加戏剧性效果。在单挑中,增加了射箭追杀和佯装逃跑回马一箭的战法,只是仍然不由游戏者操纵,多少令人遗憾。特别值得一提的是,人物的肖像在中国的传统风格的基础上,刻意塑造了人物的性格。除个别人物值得商榷外,估计能被广大中国人接受。这或许是日本光荣公司的中日分支机构的主要成果之一。

《三国志Ⅳ》的另一个显著特点是使为游戏者提供了一个更加自然,更加简洁的操作环境。例如,您在襄阳的兵士已经完成训练,准备进攻江夏,但发现兵器软弱,钱粮不足,又担心攻入江夏后江陵之敌趁虚而入。这时,您可以先到汉中,将钱粮调至襄阳,再调来在南平的攻城利器。当您一举攻下江夏后,再将刚从洛阳招募的新兵调至襄阳以防不测。这在《三国志》前作各版中是决难做到的。因为在那里,是计算机给出各郡的操作顺序。再如,在内政上设置"开发"、"治水"、"商业"、"技术"四基,每项可派两名官员并应拨款1～9999金。对于后方各郡,只要为某项目拨款1200～1500金,就可以一年不管它了。治理效果取决于所派官员的政治能力。"技术"值达到100后,就可制造投石车、冲车等兵器了。

在《三国志Ⅳ》中,很难"挖人才"。敌方大将的忠诚度降至70时仍难请来,即使是俘虏,也不会立刻投降。笔者认为,这是符合历史真实的。但《三国志Ⅳ》允许留用抓到的君主。这样,如果您留用了曹操,您的帐下很快就会猛将如云了。当然,在这方面日本软件的一个通病始终没有改掉,这就是完全忽略了"忠义"二字。例如,笔者在《三国志Ⅳ》中曾用关羽抓过刘备,用曹彰捉过曹操。或许这也是日文版三国题材游戏都取名《三国志》而不起名《三国演义》的原因之一吧。

几位读者朋友介绍的《三国志Ⅲ》中的秘诀,在《三国志Ⅳ》中却无法重现。笔者不擅发现秘诀,还望各位指点,但经验还是有一些。其一,在《三国志Ⅳ》中,有"调整"一项,使用政治力强的人可以平安地迅速调整大量兵力、武器和物资。笔者曾将8万大军连同装备军粮一下从远在东南的襄阳调至西北的天水,然后立刻由天水将领率军攻击西凉。这简直比"空运"还方便。其二,攻城时要竖起云梯,但守军用巨石砸下会损失惨重。可将部队运动到远离城门的地方,再竖起云梯,等守军赶到时已经来不及用"落石"之计了。其三,将强弩集中使用。笔者曾用3万强弩兵全歼8万训练有素的敌步、骑兵,此时应注意率军将领应具有统帅弓弩兵的能力。能以少胜多,是《三国志Ⅳ》的一大优点。其四,进攻已无退路的敌军时最好带冲车,派武力强的将领率军。先用冲车将城门冲开,然后派强将出阵决胜。取胜后,敌军的剩余士兵全数成为俘虏。这是扩大兵力的最快方法。

在《三国志Ⅳ》中,如果各方面顺利,作为较强的君主,应当能在10年内统一天下。如果想在5年内统一,恐怕要借助于特殊的秘技了。

责编:热　斗



FIFA 杯足球赛

文/邱康敏

机种 MD	容量 16M	制造 Electionic Arts
由国际足联(FIFA)监制		类型 SPG

第15届世界杯足球赛今年在美国举行,足球游戏便一夜窜红。

攻关前最头痛莫过于识别选项,下面将各菜单逐条解释:

Language:语言解说文字。English 英语大家都认识不少,另有法、德、西班牙语,不必管。

Play Made:游戏方式。Exhibition:练习赛,但 computer 力量有失水准。

Tournament:世界杯赛(24强)。

Play offs:16强淘汰赛。

League:8队小组双循环。

Restore:输入密码。

Demo:演示赛(电脑自动)。

Team 1:选择一个队,共有48支队可供选择,另有一支全明星队,十分厉害。

Team 2:练习赛或演示赛时选另一支球队。可选队极多,中国队也包括在内,但实力不行,因为每一个队员都有各自的实力,所以要能使 China 得杯,真是功德无量。

Half time:半场时间,由2至45分钟不等,使用45分,就是一场正规比赛,这可累死人。



Goal keepers:守门员控制

Computer:电脑控制,较灵活。

Manual:人动控制,技术不佳的话会全军覆灭。

Fouls:犯规。

None:没有犯规。

Intermediate:不完全规则。

Full:国际比赛中的全部犯规都有。

Game type:游戏类型

Action:动作类。

Simulation:模拟。

Off sides:越位

On:有。Off:无。

这样游戏就真实了,乱铲人可是要吃红、黄牌的!盲目长传冲吊也得不了分。

Weater:天气。

Dry:干。Damp:湿。Drenched:透湿(大概是下雨)。Hot:热。

由于本届杯赛天气湿热,结果使队员吃了不少苦头,选什么天气可要仔细。

Field type:场地

Grass:天然草坪。

Artficial:人工草坪。

现在国际足联要求用天然草坪,你呢?

Clock:时钟

Continuous:可继续。

Out of play:结束。

Sound:音效

SFX 即场上的欢呼呐喊声,Music 为音乐,可搭配效果。

选好队后进入技术指导菜单,在比赛进行时按 START 钮也可进入此菜单。

Resume Game:继续游戏。

Instant Replay：慢动作重放。这是非常棒的功能，按画面显示，可以快进快退，正常走带，慢动作逐格重放，就和录像机一样。你可以用这项功能仔细欣赏精彩入球。

Control Setup：选择手柄控制队。

Team Coverage：调整前、中、后场范围。

Team Strategy：进攻方式

None：无特点。即全攻全守。

Long Ball：长传冲吊。

All out Defend：全体回防。

Attack：进攻。

Defend：防守。

All out Attack：全体压上进攻，也可造成人为越位。

Team Formation：进攻阵型：分为 442、352，Sweeper（清道夫）、424、433 几种。

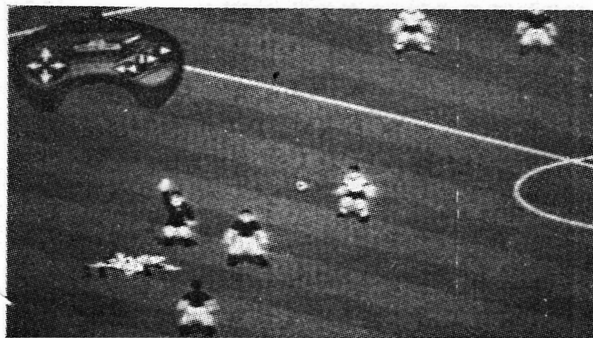
Subtitutions：换队员

队员分四种：G-守门员；D-后卫；F-前锋；M-中卫。

按方向钮左右向，可看各队员技术数据：Skill：技能。Speed：速度。Reaction：反应力。Ball Ctl：控球力。Shot Pwr：射门力。Shot Acc：射门准确性。Siders：反越位力及造越位力。Agility：灵活度。Bicycles：倒勾力。Headers：头球力。Stamind：耐力。Passing：传球力。Aggress：攻击性，比如做后卫的是否常助攻？

用 A 钮换人，比赛中断时上场，每场限换两人。

每场开始时，各种阵型数据是由电脑预先选好的，是否合你的口味，就要由自己改变才行。



Game States：技术统计

Score：比分。

Shots on Goal：射门次数。

Saves：救球次数。

Corner Kicks：角球次数。

Minutes：时间统计

- Attacking：攻击时间。
- In midfield：中场时间。
- Defending：防守时间。

Fouls：犯规次数。

Score Summary：入球统计，说明谁在第几分钟入球。

Foul Summary：犯规统计，谁在何时吃牌。

Quit Game：退出比赛。

比赛前选择手柄操作方式，斜箭头表示在场上怎么操作怎么走，直箭头表示以边线方向为垂直角度操作。

象正式比赛一样，猜硬币挑边，可别猜错了！

操作法，如下表。

场上球员：

	带球时	无球时	边线球、角球	任意球
A	射门	铲球、争顶	开球	射门
B	低传	换控制队员	开球	低传
C	长传	铲球、争顶	开球	长传

（无球时连按 C 钮可以跑得很快）

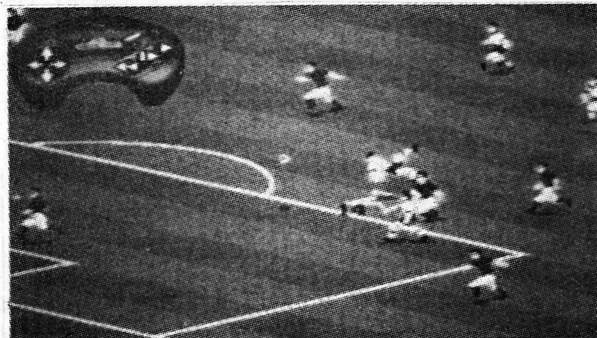
守门员：

	球门球	守门员持球	手动控制守门
A	选框	选框	方向钮＋任一钮
B	将球开至框处	手抛球	方向钮＋任一钮
C	大脚开	开至框处	方向钮＋任一钮

守点球时，有三个方向可选，必须手动，防守很难，而射门者压力亦大。

比赛必须分出胜负，在上下半场踢平时有加时赛，若再跟平则按国际足联新规则要进行突然死亡法的比赛，很紧张。但无论如何，这要比本届杯赛中巴西以点球胜意大利光彩得多。

每场踢完，可选 View Password 记录密码，以便今后从此处开始。



本节目是现阶段足球游戏的出类拔萃之作。比赛时观众的欢呼声，完全是数码拟音，因此十分象真，使人有身临其境之感，玩起来会十分投入。全面的规则更加真实，不似前作种种只知干射，那太差劲；操作起来也得心应手，听说最多能 4 人同时玩，使人体会合作之乐。画面效果上亦佳，飘动的国旗，入球时巨大的电子屏显示，真有足球直播的味道，然而队员名字不熟悉；传球射门等动作用慢动作看是先出球后起脚；入球后交待画面太慢又不能跳过很烦人；结局画面也十分差劲，这也算是美中不足吧。

责任编辑：热　斗

编者按：超任、世嘉谁是老大，争论已久。叶伟、张弦积数月之力写成此文，逆潮流而动，贬超任而崇世嘉。此文为一家之说，与编辑部无涉。超任迷可鸣鼓而攻之。也欢迎广大电玩迷结合自己的心得体会参加讨论。

世嘉五代与超级任天堂

比较报告

文/特约撰稿人叶伟 张弦

序 言

在阐述本报告之前，我们有必要谈一下游戏机输出的制式问题。目前国内使用的所有世嘉五代兼容机(包括部分日产改装机)及部分超任兼容机，其输出制式都是PAL D/K。众所周知，无论是美国，还是日本，都采用NTSC的电视制式，日、美原装的游戏机也采用NTSC制式输出。所以，被改为PAL制式的游戏机，并不能表现出原来应有的效果。具体差别主要有：画面被压缩1/4、速度减慢1/5、色饱和度变差、声音变次。其中尤以第一、二种情况为甚。这些差别对比较是不利的，所以本文中一律采用原装NTSC输出的世嘉五代和超级任天堂作比较。如果各位想得到本报告中的效果，请即刻将手中的世嘉和超任改回NTSC制式。

国内所有以PAL制式输出的世嘉机，其画面，音效都是不对的，在此我们再次提醒各位注意，因为这是本报告的关键。

简 介

世嘉五代，由世嘉(SEGA)公司1989年制作，为世界上第一台采用16位元CPU的家用游戏机。其日版称为“MEGA DRIVE”，意即“超级驾驭”或“兆位驱动”，简称MD；美版称为“GENESIS”，意即“元祖”，无简称。由于禁止返销条约规定，美版卡带与日版卡带形状不同，因而无法直接互换使用。同理，其日、美版的多媒体软件(CD—ROM及LD—ROM)，亦不能通用。

超级任天堂，由任天堂(NINTENDO)公司1990年底制作，亦采用16位元CPU。其中日版称为：Super Famicom”，意即“超级家用电脑”，简称SFC；美版称为“New Entertament System”，意即“新娱乐系统”，简称NES。日、美的卡带无法直接互换使用。至笔者完稿时止，超任尚无多媒体系统(CD—ROM或LD—ROM)。

硬件数据比较

①CPU比较。世嘉五代：采用双CPU处理。为摩托罗拉的68000(16位)加Z80A(8位)。其特点是处理速度快。

超任：采用麦金托什的65816(16位)。其特点是寻址方式多且灵活。

②解析度比较。世嘉五代：解析度为320×224。

超任：解析度为250×224。

③处理速度比较。世嘉五代：68000时钟频率为8MHz/秒，Z80A为4MHz/秒。综合时钟频率为7.6MHz/秒。

超任：标准频率为3.56MHz/秒。

④音源数比较。世嘉五代：雅玛哈PCM10音源。其中FM立体声6音源、PSG4音源(人声、音＋效果3音)

超任：SONY数码8音源。其中合成立体声4音源、人声、音源、效果3音源。

⑤色数比较。世嘉五代：总色数512种，同显64色。(92年后同显128色)

超任：总色数32,768种，同显256色。

⑥卷轴力比较。世嘉五代：2个。

超任：2个。(加扩大缩小机制)

总评：综合以上理论数据可以看到，世嘉五代在处理速度、画面解析度方面占有明显优势；而超任的色数较多，柔和性好。卷轴力两者相同，只是超任加装了一个扩大缩小机能。声音方面，世嘉五代的立体声音源更多。但究竟如何，还必须用软件来做实际比较。

软件效果比较

A. 画面处理

比较时将NTSC制式的世嘉五代(MD)超任(SFC)同接于M25的两个AV输入中，这样可同时作出比较而互无影响。

1. 软件：STREET FIGHTER Ⅱ' PLUS(MD)和STREEF HGHTER Ⅱ'TURBO(SFC)

比较效果：①人物大小、造型完全相同。②MD速度是SFC的两倍(HYPER 10星对TURBO 4星)。③移植度MD高。④SFC色彩较柔和。

2. 软件：三国志Ⅱ/三国志Ⅲ(MD、SFC)

比较效果：①人物造型、大小完全一样。②移植度MD略高。③速度MD是SFC的两倍。④SFC色彩较柔和。

3. 软件：T2 ARCADE(MD)/T2(SFC)

比较效果：①移植度MD高。②人物造型、大小完全一样。③速度MD明显高于SFC。④SFC色彩较柔和。

4. 软件：龙珠之武勇烈传(MD)/龙珠之超武斗传(SFC)。

比较效果:①MD 人物较高,SFC 人物较矮。②速度两者近似。③SFC 移植度略高。④MD 人物较多。

5. 软件:饿狼传说 2/(MD、SFC)

比较效果:①MD 人物造型大。②MD 速度较快。③MD 移植度高。④色饱和度两者类似。

6. 软件:Super STREET FIGHTER Ⅱ(MD、SFC)

比较效果:①人物造型相同。②速度 MD 高。③MD 移植度高。④色饱和度两者类似。

以上是近似软件比较的实录。除此以外,近似软件我们还比较了"真人快打"、"足球小将"、"斗神传说"、"大航海时代"、"夺命双枪"、"忍者神龟"等近三十例。其效果类似,便不再赘叙了。

总评:相似软件比较证实了世嘉五代在处理速度、解析度(与移植度有关)上的优势,色数当然超任大多有利。但超任游戏确实存在速度太慢的缺点,因此在作移植街机作品时常形似而神不似。有时一些软件公司有意为之,使两者差别较明显(如 KONAM1),这一点必须认清。总的来说,作为 16 位用机,MD 的画面处理能力更好一点。特别是象 SON1C2、SON1C3 这类高速多重卷轴的游戏,SFC 是完全做不到的。一些不规划多面体旋转的画面(如"火枪英雄"),由于对处理速度要求较高,故在 SFC 中亦不多见。

超任经常使用扩大缩小机能以壮声感,但该机能较为简单,"马赛克"效应较明显,有时画面效果反而不好。另外,在大屏幕彩电中,超任画面粗糙较明显,这一点也不及 MD。

B. 音效比较

MD 与 SFC 音效之争由来已久。为了尽量做到公正,我们特地延请了资深音响师为我们配置了二套"发烧"级的音响并加以评判。该音响师以前从未接触过 MD 或 SFC,这使判断更有客观性。

音响 1。功效:BADA-11A。音箱:OPEL 6#三分频音箱

音响 2。健伍 FV7 套机。

连接方式:SFC 以立体声 V 线入功效;MD 用 3.55mm 至梅花插的"发烧线"入功放;MD2 用立体声 V 线入功放。

实验 1. 超任:蝙蝠侠归来(BATMAN RETURN)。评价:有弦乐模拟但不好。乐音集中在低音、高音甚为单薄。场感差、低音涩。

对照组世嘉:赤手神拳(BARE KNULKE)。评价:电声制作精美、场感极强。音质清纯 变化少。

实验 2. 超任:星球大战Ⅰ Ⅱ(STAR WAR、EMPIRE'S FIGHT BACK)评价:弦乐模拟逼真。乐音清亮,但低音不足。

对照组世嘉:忍者武雷传说。评价:鼓声极为逼真。低音澎湃、大动态处理上佳。

实验 3. 超任:Q 版沙罗曼蛇(PARODIUS)。评价:音乐制作粗糙,通过不断结束、开发新音阶提高层次。

对照组世嘉:光电领航员(GLAY LANCER)。评价:高音清亮、低音通透。中音不足。而声道互相照应,效果很好。

实验 4. 超任:魂斗罗精神(CONTRA SPRIT)。评价:音乐制作粗糙、低音雄浑。混响层次不够。

对照组世嘉:赤手神拳Ⅱ(BARE KNUKLE Ⅱ)评价:场感强、音质清纯、RAP 节奏非常新潮,配器效果好。

以上是部分音质对照的实录,由于篇幅的关系其它类似的结果便不再赘述了。

总评:首先必须说明的是,软件的容量是与音响效果无关的,它只取决于硬件本身。从总体印象来说,超任的音乐变化较丰富,弦乐方面造诣较好,能营造辉煌场面。但是,其音质不敢恭维,总体音质较干涩、频响窄(50HZ~10KHZ)场感差、对大动态处理不好,声响集中在中音部分,其它方面不佳。但也正是如此,加上模拟交响,故而在电视中监听的效果不错,但反映到音响中,特别是高级音响中就暴露出较大缺陷。

而 MD 音乐变化不多,总是由电子键盘加节奏而成。但其音质极为清纯、频响宽(20HZ~20KHz)、场感极佳。特别是对单音及大动态的处理,极为精良("忍者武雷传说"等的鼓点已达极品 CD"天碟"中的效果)。不过雅玛哈的电子乐,乐音分散在高、低音,中音不够,所以在电视中监听时没有超任好。但反映到高级音响中,其优点便非常明显。至于说到真正的交响输出,在 MD 的 CD-ROM 中以 18 音源演奏得出类拔萃——不过这是外话,不再提了。

C. 软件制作及前景展望

SEGA 因为是美国人开创的,故在日本亦被视为美国公司。其游戏也多为美国风味——ACT、SHT 等较刺激的作品多,RPG 少;而任天堂是标准的日本风味,RPG 占了大多数。这也与 MD 专注"完全移植"而 SFC 专注"家用游戏"的风格有关。对于许多有玩 RPG 嗜好的人来说,他们对超任的感情更深。不过感情归感情,在事实面前,必须承认 MD 的总体机能超过 SFC。因为 MD 比 SFC 整整早了两年,SFC 应该完全有时间做的更好,但仍有许多机能不及 MD,这无疑是失败的。

从街机市场来说,就无 SEGA 不欢了。世界街机有 70%是 SEGA 的,另 20%是 NAMCO,任天堂几乎为零。从这点来说,SEGA 的潜力是巨大的——单是这些软件移植下来就有多少?(现已有消息证明 SEGA32 位机能完全兼容街机游戏)这是任天堂无法比拟的。另外,SEGA 强调"游戏是电影",喜欢用好莱 (下转第 43 页)

《希魔复活》 FC FP=6

主角不死法：当主角处于不妙状态，如掉下悬崖、要踩上钉子、选错武器时，同时按START、A、B，即可回到总图，不损性命，子弹数仍然有效。

《黄金传说Ⅰ代》 FC FP=3

寻找天象厅：这是找白银圣斗士的关键，在纱织家左边最里层的房子的最左边一间，进去后在左上角处按上，可进入天象厅。

《龙珠Z外传》 FC FP=2

全部Z战士必杀技出法：Z战士使用必杀技需要使用卡片，只要凑齐相应卡片即可发出相应的必杀技。

悟空：拳光、体爆光、拳拳体爆光、爆爆、光体、拳拳拳光、拳分拳分、瞬瞬投投、体爆光。

悟饭：拳光、光气气、瞬瞬分爆、气瞬爆、气瞬光、体爆光、拳拳光气气。

短笛：拳光、爆爆光、分分分爆投、瞬光、拳拳斩投、光光爆、瞬瞬分爆。

特兰克斯：拳光、分光、拳瞬爆、气投斩、爆爆光光光、气爆、拳气、体斩斩、蹴蹴光。

北京 赵鹏飞

《龙珠Z外传》 FC FP=3

防守秘诀：当敌人所发出的气功攻击离你很近时，方向键拉后同时按A键，就会将光弹躲过或是弹开。

《龙珠ZⅡ》 FC FP=4

赛亚人提高战斗力秘诀：当塞亚人的体力只剩不到10时，若给他吃一粒仙豆战斗力会猛增。

《龙珠ZⅢ》 FC FP=4

赛亚人提高级别法：当HP快完了，战士表现出愤怒的表情时，由神仙把他的HP加满，此时他的战斗力提高一级。 重庆 程浩东

《勇者斗恶龙Ⅰ》 FC FP=6

不住客栈也可恢复MP法：回到出发地拉特达姆城，城内右下角有一个老人，与他对话，就会帮你恢复MP，如有会恢复体力法术之武将，还可以将HP加满。

秘技天地

编者按：一日，我阿龙行路不慎，英勇地跌了一跤。虽疼痛得呲牙咧嘴，但忽然佛光罩顶想到秘技也应该有一个象HP或MP那样的数值，借以体现其价值。妙啊！真是摔个跟斗，捡个明白。文思才涌，灵感来啦。幸甚至哉！于是乎不油然手舞足蹈，雀跃而起，路人见状惶惶而逃。因恐被街警认作疯人拘留，遂一头扎进溃退人流，隐身藏影遁去了。那么，它该是一个什么样的数值呢？思来想去，就叫它FP值吧。什么是FP呢？大致可解为：foolish point，fantastic point，formidable point，felonious point，fiendish point，flattering point，fraudur lent point，fulsome point，flashy pooint，fantabulous point，feasibele point，free point. 这下可好了，有了FP值，就可判断秘技的价值了。至于判断方法，还请读者老爷根据自己的喜恶，自行选择说法，以利其值。另外，FP满值暂定为10。

《吞食天地》 FC FP=3

寻找秘宝法：在幽州城右上角寻找，可找到一件攻击力为100的武器。

上海 王 华

《孤独战士》 FC FP=7

选关密码：第2关5963，第3关0501。第4关0705，第5关2168。第6关2301，第7关3279。

重庆 罗 璨

《翼人》 FC FP=9

无数人法：游戏进行中，按住A、B键不放，连按几次START键主机便会有最强火力。重复此法即可获无数人。

《禁毒卫士》 FC FP=7

选关法：第2关2258，第3关7525，第4关6971，第5关7011。

《冒险岛二代》 FC FP=7

密码版选关秘码：第1关BUGHONEY，第2关TAKAHASI，第3关OTNYSISE

《忍者龙剑传三代》 FC FP=7

选关密码：第1关镖人瓶忍，第2关镖瓶人镖，第3关忍镖瓶人，第4关瓶忍镖人，第5关人镖瓶忍，第6关人人忍瓶，第7关瓶忍人镖。

《特种部队》 FC FP=7

选关密码：第2关DZ33RN5XF，第3关JRRJRV987，第4关ORBJBVR83，第5关XSPNN8SZ8，第6关DR-BUXG58H。

《超人》 FC FP=7

选版密码：1—2 763754，2—1 955783，2—2 637511，3—1 148574，3—2 786565，4—1 920272，4—2 799274，5—1 344551，5—2 829443。

重庆 陈其烜

《三国志Ⅱ——霸王的大陆》 FC FP=3

施计成功法：对于对方智力稍高的武将用计不易成功，在用计时按住A键不放，可提高成功率。 上海 沈 斌

《异形复活》 FC FP=8

无敌法：在标题画面中顺序按AA上BB下AB，START，游戏中暂停，解除后便无敌关有最强装备。

《冲破火网》 FC FP=5

看结局画面：标题画面时，按AAAABBBB上上下下下下下下，START，即可看结局画面了。

成都 许 奕

《魔法总动员》 FC FP=6

选关法：标题画面时，依次按上上下下左左右右，START，即可选关。

《柯拉米二代》 FC FP=3

放炸弹法：得到飞来的H标记后，按住B不放，等主角发亮后再放开，可

以消灭画面上的一般敌人。

上海　杨海刚

《龙珠Z—武勇烈传》 MD　FP=2

防敌必杀技法：敌人在远处，即不同屏时对你发出气功后，当画面转到我方后立即按←→+A，会将气功挡住，但要费许多POWER；若按←↙↓↘→←+A的话，就会不费POWER的把气功挡住；若按↓↙←→+A，就会反弹气功波。

近身连击技法：每个人物出法不同，费利萨、利库姆、短笛、18号为←↙↓↘→←+B；悟空、悟饭、小林、特兰克斯、基纽部下为→↘↓↙←→+B。

天津　李　皓

《铁甲万能侠》 MD　FP=5

直接与关底对战法：在OPTION中，把SOUND TEST设定为18，把S.E.TEST设定为72，其他项目自便，之后进入游戏便可直接与关底对战。

北京　周　兵

《圣剑屠龙》 MD　FP=7

选关密码：第2关GRTJCU，第3关KUJDW3，第4—1关KKVGCX，第4—2关M03D05，第5—1关PY0JU2，第5—2关RYKIEQ，第6—1关RTE0CY，第6—2SWGAIW，第7—1关U0WCY4，第7—2XXXI0G。

北京　芮　超

《钢铁帝国》 MD　FP=9

炸弹加至99颗法：在飞机选择画面中，顺序按Ⅱ号手柄的CACA，然后按住B，START，听到音响后表示成功。

北京　郑祎男

《龙珠Z—武勇烈传》 MD　FP=1

各人物各种绝技：悟空、悟饭、沙鲁快速移动法为→←→+B；沙鲁空中气爆破为跳起后→↓+A；利库姆举人法为←↙↓+A；利库姆短时无敌法为→←→+B，待到身体发光时即可无敌，但进行过程中易受攻击，故应离敌人远一些再用。

《SHINING FORCE Ⅱ》(光明之战Ⅱ、光明与黑暗Ⅳ) MD　FP=9

防御法：战斗中，当敌人行动中若按住→+C，即可防御敌人一切物理攻击(普通攻击)；但同时对魔法防御减低，若敌人施魔法的话会失很多HP的。

《雷鸟Ⅳ》 MD　FP=2

进入OPTIONS法：标题画面时，按住C然后按START即可。

北京　No.1攻关组

《SHINING FORCE》(光明之战，光明与黑暗Ⅱ) MD　FP=2

寻找秘密战士：在第七章中，找到本章中唯一有两个门的房子，走进去在墙的正中调查，便可找到武士。在第八章中，一开始便到村中，发现村口处有上下两排树，在上面一排从右数第三棵树下可找到忍者。

提前得到光剑法：光之剑要到第六章才可拿到，但如在第五章中你若有10万元的话，国王便会卖给你一把光之剑。

重庆　吕　琪　吕　枫

《大战略》 MD　FP=9

送关法：在标题画面时，顺序按下下右右左左上上A，即可。

《超音女战士》 MD　FP=8

选10人法：在标题画面时，顺序按BABAACAA，即可。

北京　郭宗旺

《龙珠Z—武勇烈传》 MD　FP=1

基纽队长身体互换：必须HP在50以下，当同敌人分屏后，按←↙↓↘→←+B，即可。

上海　黄　震

《宇宙达人》 MD　FP=6

攻打首脑妙法：当打首脑时，扔下一颗炸弹，在爆炸威力没消失之前暂停，静待50秒后敌首脑即被炸毁。

《魔种》 MD　FP=6

选关法：标题画面时，同时按住ABC，再按START，便可进入OPTION中，即可选难度、选关。

西安　叶　明

《侏罗纪公园》 MD　FP=7

恐龙：第二关I21G0016，第三关K21G0018。

第四关：M21G001A，第五关O21G001C

人：第二关2LD2J010，第三关4P29005D，第四关6SRGG01U，第五关8VVVM6LM，第六关AVVVQ6LS，第七关CVNVTGL3

北京　徐冬后

责任编辑：风　马

(上接第16页)

听途说，讲与大家，听个乐儿吧。上海成立一高档电玩城，内有各种先进的机器及各种游戏，名为“南梦宫”，后经证实是日本NAMCO公司在上海开的游戏厅，“南梦宫”是取自“那姆科”之读音，亏他们想得出来。一些城市自发成立了民间的二手换机卡市场，如重庆市中区望龙门一带每星期日都有许多玩友在那里交流，自贡市石缸井也有此类市场。在这种市场买机卡都很便宜，很适合我们大陆玩友，若多多开展也算我族的福音吧。北京朱玩友一次在商场中遇一位五十多岁黄种男子问他象《三国志》这类节目的社会反响，说他们要设计一系列中国题材的SLG节目，如《四渡赤水》、《三大战役》，还说他们设计的《海湾战争》已经定型，武器有二百多种，适用于MD机上。先不说真假。这确实是中国闯关族之福音，不过这个项目难度是非常大的。最近关于MD与SFC到底孰优孰劣的争论越来越多，MD迷们坚持说MD机改成PAL—D制后效果大不如NTSC制式时。据称上海已有把PAL—D制的MD改成NTSC制，需人民币150元，改制后效果不凡(当然还需有NTSC制的电视才行)。另据武汉玩友徐亮称天津新星公司的小教授游戏机在武汉遭禁，理由是侵权制作并出售，这是否是世嘉公司对大陆游戏界的第一次反击呢？我们拭目以待。

(本期新闻结止于9月15日)

责任编辑：邱兆龙

闯关族的家

主持人　仔龙



来信综述

自《GAME 集中营》开业以来，电玩迷来信约5000封，文山信海直压得小编们大呼"救命"。

对来信集中，玩友关心的几个问题交待如下：

（一）要求二手货栏目字再小，页码再多一些。有些读者抱怨身在内地和中小城市，杂志到得晚，总是赶不上末班车，实在不公平。办法有二：一是直接向杂志社订阅，出版当天就会寄出。二是我们加快工作效率，早一点托运到全国各地。另外杂志第五期将免费赠送十六页二手货市场。

（二）照片仍不清晰，漫画插图水平欠佳。批评极是，请拭目以待。

（三）许多玩友建议杂志开办邮购业务，提供最新、最好、最便宜的游戏机、卡，服务于电迷友，也可为杂志小赚一笔，打打"牙祭"。首先谢谢电玩友们的信任，但我想，这种信任一部分也是因为我们不做买卖，自然不怀私利。站在电玩迷的立场上讲话办事。一旦动了赚钱这根弦，不但杂志办不好，心也会大大地坏了。

（四）建立"玩友俱乐部"是玩友们的大呼声。有的玩友谬称杂志为"GAME 党中央"（阿弥陀佛，罪过，罪过！），要在各地建立"GAME 党支部"；还有谬称杂志为 GAME"总舵"，要求在各地建立"分舵"，遴选"舵把"。还有自荐做"××太守"，（玩〈三国〉中毒太深）。对广大玩友"以玩会友"的心情我们非常理解，但斯事体大，岂可妄动？杂志草创，毕路褴褛，何德何能，一呼百应？

（五）关于"GAME 排行榜"，许多玩友提出了很好的设想和建议，我们将做为锦囊妙计藏于箧中。一旦时机成熟，当仁不让。

最后，"正告"各位电玩友，若想得龙哥亲笔回信，秘技是：多提批评意见！

主持人：仔　龙

留言薄

希望"GAME 集中营"分解成"FC 集中营"、"MD 集中营"、"SFC 集中营"、"PC 集中营"，这样十里连营，使每一个闯关族走向自己的营帐里。

北京　王　喆

祝：龙哥早日战胜老 D，老 D 早日不再便秘，无类早日变成有类，方丈做个开明主编！

未婚通缉犯　蒋伟健

包打听

1. 为什么我们这儿有些机卡的价格与贵刊介绍的不一致？

广州　吴章

本刊介绍的价格是在你拿到本刊之前一二个月时的参考性价格。你知道，市场的价格会随时间、地点和需求量而变化的。——龙哥

2. 可否公开仔龙本人形象（或赠签名照）？

上海　秦川　广东　钊仔
福州　舒达　北京　李爽

本人形象见《侏罗纪公园》。——仔龙

3.《三国志Ⅱ——霸王的大陆》后备电池何处有售？

刘畅

一般在电子电器的钮扣电池专柜有售，请认准相同规格。——阿 KING

4. 世嘉掌机（GG）的电视天线价格多少？卡带何处有售。

北京　杨津晶　广州　钱谨

天线 700～800 元；GG 卡在世嘉专卖店及一些大商场有售。——阿 KING

5. 我是一个中学生，想进二手货市场，无身份证怎么办？

北京　孟子

可用学生证或父母身份证复印件。——老 D

6. SFC 有没有能接五或六个手柄供多人同时玩的扩展插口？价格多少？

上海　朱逸恺

有。在北京大约 250 元左右。——阿 KING

7. 我想与集中营龙哥、老 D 和无类结拜，请你们表个态。

上海　胡徕

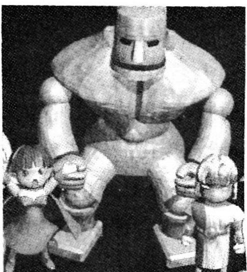
集中营里皆难兄难弟也！何必多此一举！——无类

8. 贵刊过期杂志在上海售价，最低 6 元最高 15 元，是个体户开的价。

上海延安中路 393 号　李磊

凡遇此情况，请读者万勿"慷慨解囊"，可直接向"集中营"邮购。我们会按原价不取邮资，快速准确地将您所需的刊物邮寄到您的案前，以确保读者合理权益。仔龙

9. 二手货市场是个非常好的栏目，真正是为闯关族办事。但由于缺乏中介，二手货异地交易很困难，谁能保



证我把钱寄出后对方能发货并且货真价实呢？请贵刊适当收费，做个中间人吧。

由于本刊不介入玩家双方的交易，因此无从协助。但在此有个交易方式的建议，就是说若要交换东西，最好互相到邮局挂号寄出，取回凭证。比较能保证物品之安全。又：若是买卖物品，我们想应由买方在邮局买汇单，上面注明卖方姓名，然后寄到卖方手中，这样卖方再把物品寄出。由于必须凭卖方的身份证才能领取，且可事后查证，相信比较不会有纠纷。

龙哥热线——有问题找龙哥

RF、RGB、S、AV 等端子有什么区别？

为了传输的方便，电视台发射的是载有全电视信号的 RF(射频)信号，电视机收到该信号后将之解调出 A(音频)和 V(视频)信号，然后 V 又被分离成 Y(亮度)和 C(色度)信号。Y、C 再经处理就得到送入显像管显示彩色图像的 R、G、B(红、绿、蓝)三基色信号。由此可见，直接送入 R、G、B 信号的 RGB 端子是最优秀的，但目前只有街机和专业监视器才用它；直接送入 Y/C 信号的 S 端子和 RGB 端子难分仲伯。目前一些进口高档彩电就有该端子，直接送入 AV 信号的 AV 端子虽比上述两种稍逊一筹，但也十分令人满意。最次的要算接收 RF 信号的 RF 端子了，图像极易被干扰，伴音也不清晰，但它是目前连线最简单、最常用的端子。

怎样更好地发挥出 MD 和 SFC 的音响效果？

首先你要有一套高品质的立体声功放和音箱，或是一对内含功放的立体声 Hi-Fi 有源音箱。对于 SFC，可直接从其 AV 线上获得左、右声道信号送入功放；MD Ⅱ 代也是这样接，但对于一般的 MD，由于其 AV 线上只有单声道信号，故必须从其耳机插孔中引出左、右声道信号再送入功放。

为什么有些游戏机和游戏卡会不兼容？

因为大多游戏软件的设计是基于日、美两国的电网情况和 NTSC 制式，这些软件在国内电网条件下在改成 PAL 制的游戏机上运行时可能产生软件时序不适应而造成卡机不兼容。此外，这还和原装、组装厂家所用的 IC 芯片不相同及原产厂家是否加密有关。

为什么游戏图像总是上下各有一道黑边的压缩图像？怎样才能看到满屏的图像？

因为日本的电视制式是 NTSC 制，它的扫描行数是 525 行，而我国电视制式是 PAL－D，扫描行数是 625 行，当用改成 PAL 制的游戏机在 PAL 制电视上放像时图像不能满屏。解决的方法一是采用带 N 制的多制式彩电直接接收不经制转的 N 制游戏机发出的信号，另一种方法是调节电视机的场幅电位器来使图像满屏，不过大多电视机该电位器都藏在机内，玩友们应请专业人员来调整。

MD《龙珠 Z 武勇烈传》中基纽队长的超必杀技“身体交换”如何出招？

上海　许杰　翁怡　北京　凌健　许诸

请参看本刊秘技天地。

GAME BOY 和 GAME GEAR 有何不同(价格及性能)？

广西　黄仕伟

GAME BOY(GB)为任天堂的掌机，黑白显示，体积小便于携带，约 500－600 元；GAME GEAR(GG)为世嘉掌机，彩色液晶显示，体积相对大一点，900 元左右。

我有一台“小霸王”，可运行《霸王的大陆》、《龙珠》等卡，不知算不算 FC 机？能不能玩其他 FC 卡？

四川　朱葛亮　武汉　江振

小霸王、妙博士、小天才、王中王、胜天等机器都是和任天堂红白机相同规格的 FC 主机，一般来说运行多数 FC 卡没有问题。不过，从手柄性能和兼容性而论还是任天堂红白机最强。

怎样识别 MD 原装卡？游戏时有何不同？

北京　白隼　谢小华

原装卡芯一般为桔红色，卡背面有贴纸封住，有隐藏的螺钉固定，而组装和仿制卡用手就能掰开。运行游戏时，二者一般没有太大的区别。

MD Ⅱ 和 MD 性能有何不同？是否配套出售六键手柄？

南京　丛文　浙江　尹刚

①基本相同，本刊前几期作过介绍；②是的。

能否推荐一些对应六键手柄的 MD 节目及容量？

浙江　尹刚　江苏　孙刚　南京　简华

知名的有街霸 Ⅱ PLUS(24M)、超级街霸 Ⅱ (40M)、饿狼传说(24M)、武士道(24M)、龙虎之拳(16M)、格斗龙虎会(即真人快打 16M)、EX 机动战神(8M)、VR 赛车(16M)、格斗三人组 Ⅲ (24M)，蜡笔阿新(16M)等。

GAME BOY 有无①街霸 Ⅱ 的软件？②其它的对打节目呢？

天津　王健　沈阳　杜近仁　秦声

①没有；②移植过《饿狼传说》和《侍魂》两个节目，不过人物以 Q 版形象登场。

SONY 的 PS－X 和 SEGA 的 SATURN 各是什么主机，与 NEO－GEO 相比性能怎样？

上海　朱逸恺　北京　吕颜

均为次世元主机，以光盘为媒体的可能性居多；据厂商公布数据，性能均在 NEO・GEO 之上。

个人PC电脑与PC—E区别何在？

上海　黄瑶　四川　林立

习惯上IBM—PC为个人电脑通称，而PC—E是PC—Engine的缩写，为日本电气公司NEC的家用机。

在MD《三国志列传》中，武将打了胜仗给予赏赐，为何忠诚度有时反而下降？　广东　钊仔　江苏　常敬

该节目中的“赏赐”是一个特殊的系统，对于一些德育较低的武将，若赏赐低于他们的愿望，他们就会心生反叛。

MD《SHINNING FORCE 众神遗产》中①共有多少同伙？②能否介绍一下隐藏的人物？

上海　张峰　北京　张隆

①通常有26位左右，全部共30人（含主角）。

②魔导精灵多明戈、机械人阿达、鼹鼠尤克特、武士武藏、忍者半藏。

FC《三国志Ⅱ——霸王的大陆》中，为什么统一全国后屏幕上出现的数字与将领数字不符？　上海　陈云麟

屏幕上的数字是指统一度，与武将数无关。

《赌神》第5关中有一个门怎么进去？　北京　张然

诀窍是见过所有的人物，找齐三样道具才能通过。

电玩之最

最昂贵的游戏机　一部由英国公司制造的Game Gear特别版，价值五万五千英镑。机面上包有18K纯金，方向掣上镶有46粒钻石。这是一富豪送给爱子的礼物。

最令人头痛的分家　最近，日版世嘉要与美版世嘉（GENESIS）彻底一刀两断，在所有日版卡上加了密封。从此，世嘉卡不能通用。日版机只能玩日版卡，美版机只能玩美版卡。

柳州　中原一点红

求贤榜

求贤榜至今，响应者如云。只因当初未说明，贤士们把答案都寄到了编辑部。待本刊公布，已隔求贤者最初发问近半年之久，求贤者早已在一阵焦急等待之后不是灰心丧气就是另求他法了。今重申，为提高效率，请应答者与求贤者直接联系，双方正好藉此交友也。

1.《勇者斗恶龙》第五章如何玩？——（100038）北京羊坊店路皇亭子3号内4号楼1104室陈南

2.希望提供《太空战士Ⅰ》的攻关技巧——（200051）上海长宁区娄山关路7号404室　黄翔

排雷专家

近来，闯关族里跳出了不少自称要与龙哥争皇位的“排雷专家”。真真假假一时难辨。俗话说：“是驴子是马，牵出来溜溜。”闯关族的家为此开设了这个专栏，凡想过把专家瘾的，报上自己的大名、绰号、特长（只限于一个节目或系列）和通讯地址。各位玩友，若有相关疑难，请直接拷问这些自封的“排雷专家”们！他们到底是真正的电玩高手，还是冒牌的蒙古大夫，全看你们的了！

001＃　边晓春　绰号：中华大仙　特长：吞食天地Ⅱ
地址　（100011）北京德外黄寺大街甲24号先锋卡通公司

002＃　周崎明　绰号：悟　饭　特长：七龙珠系列
地址　（200120）上海浦东新区浦东大道592号810室

003＃　贺捷元　绰号：短笛大魔王
特长：“龙珠”系列
地址　（200092）上海密云路250弄13号602室

求疵录

人非圣贤，孰能无错，若书刊出错，则龙种谬变为跳蚤。现特设求疵录（求疵者未必无疵），欢迎各位看官给各种游戏书刊（本刊首当其冲）鸡蛋里挑骨头！知识、观点、数据、错别字……鸡零狗碎。有错，尽管挑来，斯事虽小，功能无量！今先拿本刊开刀祭旗，下一刀拿谁，请看官们拭目以待！

●《电子游戏软件》曾说《赌神》是中国第一部中文版RPG游戏。这不对，其实，在此之前还有《圣火列传》和《荆轲新传》。

北京　李智

●《电子游戏软件》创刊号“三国志——霸王的大陆”中，①P7，后勤的武库中，刀中应无飞刀，只有剑中有飞剑，防具中笼手错为扩手。②P6在土地和人口之间印刷漏了产业。③武将档案中，刘晔德应为93，不是83；吕布是215年12月逝世，而不是208年；周瑜在210年11月逝世，书中未提及；法正到217年10月尚未去世，书中却说208年已去世。

武汉　李菲

●《电子游戏软件》创刊号“三国志——霸王的大陆”中有一个错误，吕布到208年仍在世；郭嘉的德为81。

西安　宋杰

●《电子游戏软件》创刊号中的错别字太多，第二期“二手货市场”有两处漏了联系人姓名和地址。希望提高校对工作质量！

上海　焦知

●《电子游戏软件》第二期“快活林”之“包打听”中回答读者来信说，目前国内未出现FC磁碟机，这是不可能的。我曾见某店出售此机，350元，日本原装，从1986年开始发售。据介绍此机内置容量不足1M，而且仅能使用低密度的2.8吋磁碟。

广州　成志德

●《电子游戏软件》第二期新闻眼中，介绍对应MD六键手柄的节目不应包括《龙珠Z武勇烈传》。

北京　冷水

责任编辑　达　人

电刑室手记

骇人听闻篇：

・称呼："集中营的禁子牢头"
署名："电刑室内一冷血杀手"(来信照登)

・一玩友来信，信封上五个铅印鲜红大字"沈阳市公安局"，集中营虽与公安局一家人，小编们亦不免心惊肉跳。

・大庆市三位中学生寄来血腥之《北斗神拳》插画一幅，并"希望《GAME 集中营》像北斗神拳一样，用 1800 年的暗杀拳杀遍所有和 GAME 集中营有关的书刊杂志，成为江湖老大"。此种邪派功夫，实在不敢恭维。

・"希望集中营案犯越来越多，把中国变成世界之最大的 GAME 集中营"(一玩友)

搞笑乱弹篇：

・"望编辑部诸友早生贵子，壮大 GAME 集中营"

・一玩友来信希望介绍智冠出版的《倚天屠龙记》。末尾请龙哥千万不要误会，此"屠龙"与龙哥无关。

・"祝贵刊销量如芝麻开花——节节高"(谢谢)
"祝各位钱包如猪笼进水——满是金"(有这样的词吗?)

・一玩友批评编辑将"屁股"、"屁话"等词登在杂志上，殊觉不雅。老 D 回信："毛主席教导我们：不须放屁"。

・夏末，在北京农展馆之日本电玩展上，日本厂家为宣传故，大量街机开放使用，玩者如潮。龙哥据《饿狼传说》1P 位置，连败三十余人。至关门，才忆起似乎有采访任务。主编痛责之，并扣薪半月。龙哥捏薄薄几张纸币，边数边说："值！值！呜……"如饿狼之嚎荒野。

・无类、老D不如龙哥乖巧，常在背后议论长官，故小鞋不离脚。龙哥授之以秘技。自此二人无论何事，张口则"HP"、"素早"、"道具"……主编不知其所云，怀疑二人神经不正常。

・阿 King 追一小姐数月，终被拒之。是日，众人见阿 King 独自玩《街霸》，选本田猛揍春丽。

・黄帆玩友来信叙其玩《三国》之奇遇。他扮刘备，现女友自然为王后。神差鬼使，又将分手之旧女友列名敌方。连拔数城后，于俘虏中意外发现女友之名，见其靓美绝艳，方欲旧情重续。该女忽柳眉倒竖，破口大骂曰："挨千刀的，怎么不早死!"(日文)黄帆叹道：看来"拜拜"乃天定。

・上海董凤卫玩友不知与老 D 何缘，拟"老 D 小传"一篇，谓"老 D，一打手也"，"一日不打游戏，便觉手臭"，老 D 大怒曰："我何曾手臭"？遂将"手臭"改为"便秘"，龙哥曰："写此二字，不觉手臭乎！"

・一玩友应征牒报员，条件除"未婚"外，还"擅长跳舞"。下注一行小字(电影上打入敌内部之特务均擅长跳舞，不会跳舞者无当特务资格)。

・一马虎玩友将 80 元寄至"黄寺大街甲 24 号编辑部"订 94 及 95 全年杂志，结果误投至同楼另一杂志(每期仅销售(赠阅?)500 份)。该主编漫卷钞票喜欲狂，大呼："知音！难得!"，遂从纸堆中捡出 94＋93 年杂志悉数寄上。吁，可怜之电玩友。

编　后

经过半年的慎重考虑，明年杂志将正式开办《玩友俱乐部》，将集中营由"单独监禁"改为"集体放风"。每期 1 页，表格在本期第 56 页上，请快填表寄回。中小城市玩友请放心，我们除按来信先后刊登外，还会照顾到杂志在外地发行较晚的因素，不让北京玩友占太大便宜，真正体现"公平"原则。

目前世界范围的电子游戏业关注的焦点是 32 位机(次世代机)的换代问题。本刊在上期的"海外采风"中已有报导，这期又在彩插中介绍了几种主要的新机种，目的是让闯关族们了解世界电玩的大趋势。大陆电玩也在改朝换代中，不过比世界潮流整整晚了一拍(不止?)，正从八位机向十六位机转换。最近几家日本及台湾厂商看准时机，正在试图打开大陆十六位机及街机市场。不过老实说，大陆这块热白薯很诱人，但也烫嘴。谁是赢家，本刊将在可能的范围内追踪报导这方面的进展情况。我们想，这也是大陆闯关族们关心的一件大事吧！

紧急通缉令

第五号

本社诚聘编辑两名，凡有丰富电玩经验，对电玩抱有"半生缘，一世情"之态度，并长期在北京居住，高中以上学历，年龄在 20～30 岁之间者均可，男女不限。如有意者，请将个人简历及一份 500 字的关于游戏的稿件(内容不限)寄至编辑部，请勿来访，恕不接待。

电子游戏软件目录

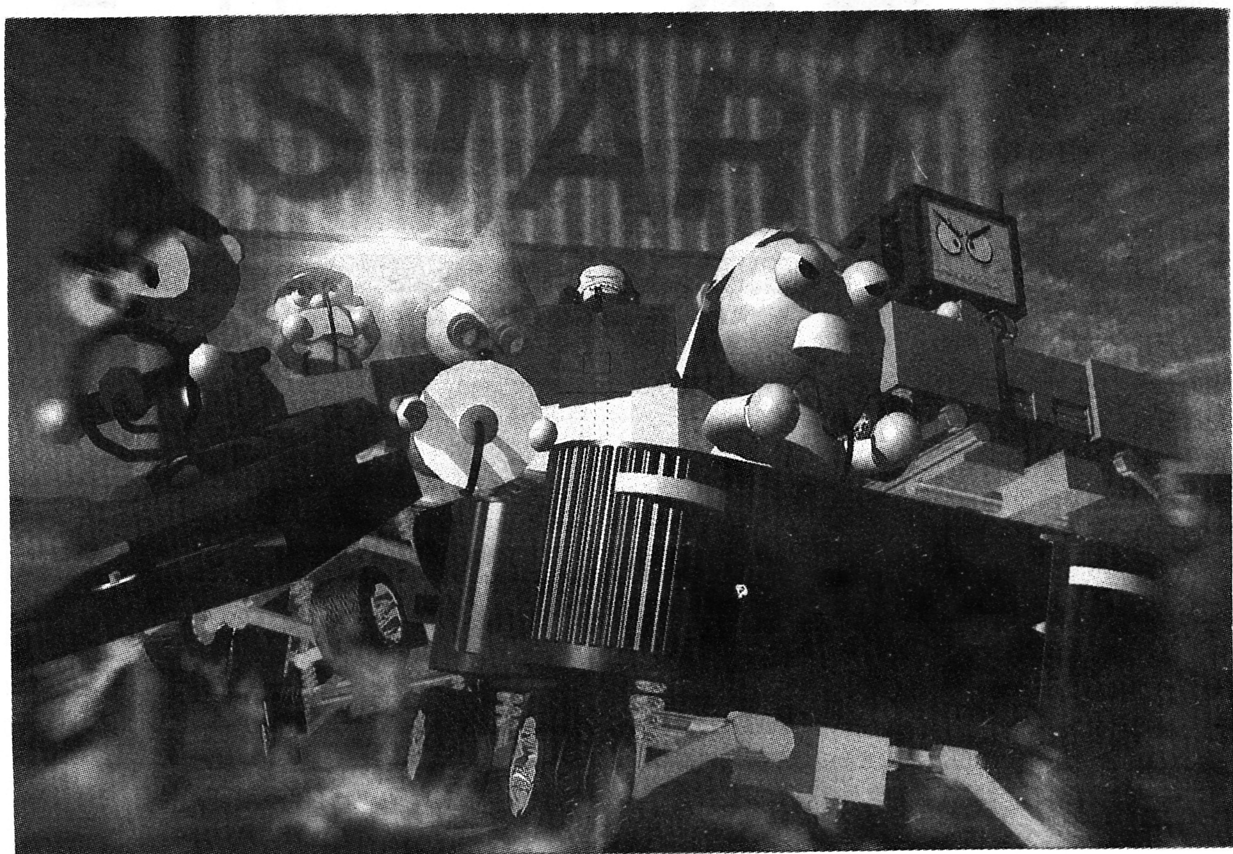
编辑出版　《电子游戏软件》编辑部
主　　编　熏　风
副 主 编　丁　展
美　　编　苏　人
摄　　影　王　跃
国际刊号　ISSN 1006－5032
国内刊号　CN 11－3505 TP
出版日期　1994 年 12 月 14 日
印　　刷　北京新华印刷厂
彩　　印　新华彩印厂
发　　行　北京市报刊发行局
社　　址　北京东城区沙井胡同 15 号
　　　　　《电子游戏软件》编辑部
电　话　(01)4041576
传　真　(01)2050095
邮　编　100009　定　价　4.50 元

编者的话

有一首歌特别使我们感动，歌词大致是："白云奉献给蓝天，星光奉献给长夜，拿什么奉献给你，我的朋友？"杂志创刊伊始，日夜萦怀于编辑之心的就是"拿什么奉献给你，我们的闯关族？"《超级街霸Ⅱ》漫画存于手中近四个月，几经踌躇，终于决定破釜沉舟，用 32 页刊载。因为它太吸引人了！用这么大的篇幅刊载漫画，实在有点冒险。但基于龙哥"游戏迷一定是漫画迷"的信念，我们愿意试一试。明年初，我们将连载特稿《漫画・动画・电子游戏》，希望能拓展杂志和电玩迷的视野。当然我们会有自己的风格，不会与时下泛滥的漫画杂志同流。

因为"侵占"了玩友的半壁河山，剩余 32 页的安排可以说颇费策划。继《GAME 集中营》Ⅰ、Ⅱ集连载《十年辉煌任天堂》，小编邱兆龙又推出力作《次世代的冲击》，可以看做是《辉煌》的续篇，也代表了九四年游戏业界的中心话题。《黄金 GAME 珍藏》介绍了昨、今两年间 52 部最优秀的 SFC、MD 游戏。《IBM－PC 中文 TOP 20 部》由"软件动物汪寅"挑选 20 部值得纪念的中文电脑游戏，读者可按图索骥，各取所好。明年将刊载外文 TOP 30 部。另外免费赠送 16 页的"二手货市场"(别册附录)做为"侵略"的"赔款"(杂志售价不变，也不搬家)。

祝支持、鼓励和信任我们的电玩友们新年好。在新的一年里请来信告诉我们："拿什么奉献给你，我们的闯关族？！"



次世代的冲击

文/邱兆龙

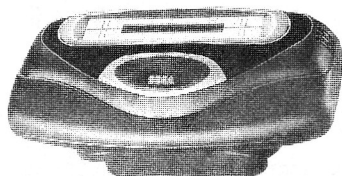
如果说八十年代初期游戏业发生了第一次大革命，使家用游戏机象流行感冒那样进入家庭；而八十年代末期游戏业发生了第二次大革命，使16位机迅速取代8位机而成为家用机的主流。今天，游戏业正在进行第三次大革命，日本及美国各大电子巨人纷纷推出自己的32位元游戏主机，并且拉帮结派，大力邀请软件公司加盟为其主机制作软件，以图挤垮对手并淘汰16位机。对于我们大陆的闯关族来说，在小康(16位机)还没有普及的今天，要实现现代化(32位机)还不太现实。所以，我们只能静观其变了。

下面就介绍一下各种32位机。若问居心何为，就是企图使各位看官心热手痒，坐卧不安罢了。

下一代机种的激烈竞赛

SUPER 32X

围绕在SEGA 16位主机MD(MEGA DRIVE)周围的系列硬件产品,由于采用的是16位CPU 68000,处理机能已不能满足游戏者的需要。所以SEGA公司预定94年秋天发售为提高MD及MEGA—CD的性能的硬件“SUPER 32X”。该机搭载在MD机上,从插卡的端子上接驳。采用一个日立公司的32位RISC(Reduced Instruction Set Computer,精简指令集计算机芯片)SUPER HITACHI2(SH2)做CPU,23MHz/40MIPS,内存为4MB,同时发色数为32768。MEGA—CD一体机一旦接驳上这部SUPER 32X时,机能会得到很大提升,如运算速度加快,解像度提高,音乐更加饱满柔和,更可以使用SUPER 32X专用32位软件。目前全世界MD大约发售了1500万台,所以这部预定售价为14800日元(约合人民币1300元左右)的32位机对我们大陆闯关族来说是可以做得起的梦。

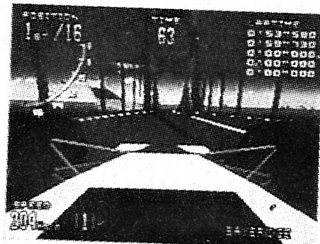




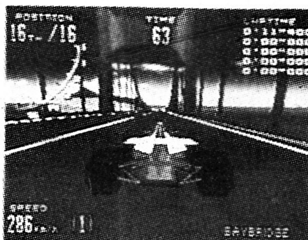
目前已经有25家软件公司与SEGA签约,其中包括CAPCOM、TECHNOS、KONAMI、SUNSOFT、TAKARA、VIRGIN TERACTIVE等。正在开发中的节目大约有20～30部,下面略作介绍。

V. R. 赛车加强版

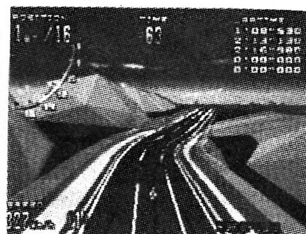
机种 SUPER 32X	厂商 SEGA	类型 SPG	容量 未定



◀V. R. 的视点变换感觉非常流畅



◀背景经过精心绘制

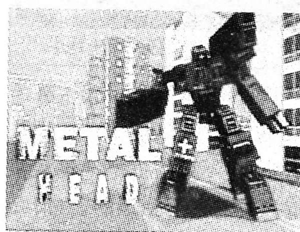


▲背景只能是多边形,稍显不足

这个节目今年夏天刚刚在MD上出现,这次以加强版的形式在SUPER 32X上制作。虽然仍不能与真实景象相比,但这部作品将活用SUPER32X的性能,而且连POLYGON(多边形)的数目及同屏色彩数也提高许多,应该比MD版强许多吧!

机甲头领

机种 SUPER 32X	厂商 SEGA	类型 ACT	容量 未定



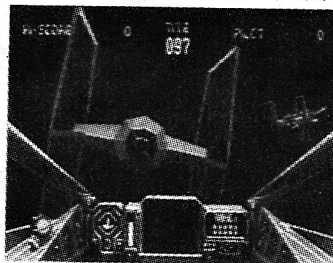
这是一款由POLYGON所构成的立体战场为舞台,而有许多机器人登场的动作游戏。机器人共有3种不同的武器,而且也可以任意切换不同的视点,是一款战略性颇高的游戏。

◀标题画面中的建筑物及机器人都是POLYGON构成的

STAR WARS

机种 SUPER 32X	厂商 SEGA	类型 STG	容量 未定

根据著名影片而来,又从街机上移植过来的3D射击游戏。



和影片中一样,驾驶着X—WING ▶

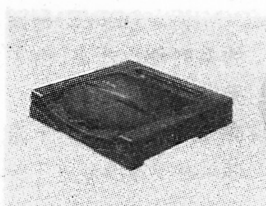
SEGA SATURN

以不断推出高科技硬件设备而闻名的SEGA公司有着这样一个计划，形象地说来是假设MD为地球，SUPER 32X为木星，MEGA—CD(世嘉光盘机)为火星，GG(世嘉手掌机)为金星，SEGA SATURN则为土星(SATURN即为土星之意)，那么这些SEGA公司制作的游戏主机就象是太阳系中这几大行星那样在不同的轨道上运行。可以想象这几大行星的轨道半径是越来越大的，恰如其分地显示出这些主机的性能及软件开发环境是逐级提高的。

稍插几句，世嘉在八位机竞争惨败后，精诚图治，比任天堂提前两年推出十六位机。在任天堂拿手的“后手反击”下仍旧落败，但已站稳脚跟。在毫不动摇的“硬件体制”战略思想指导下，又咄咄逼人地率先推出32位机“土星”。在第三届比武大会上，谁是游戏的王者，只能试目以待。


◀这是94年6月在东京电玩展中展出的SATURN木制模型

下面介绍一下SATURN的性能：与SUPER 32X一样，SATURN采用日立公司的RISC 32位处理器SH2做CPU，处理速度50MIPS，所不同的是它采用了2个SH2，比SUPER32X多一个，这也是SEGA公司为什么把SATURN当作64位机看待的原因(有一种说法是两个32位CPU合成处理数据基本相当于一个64位CPU，大概也就是准64位罢)。另外SATURN还采用了一个MC 68000作专门处理音乐的CPU，这使它具有32路PCM音源，包括8路FM音源。工作时内存合计为36MB，最大卷轴数5层，发色数最大可达1670万色以上，具有放大、缩小、回旋、变形机能。生成影像时有平面描影法、描影法、肌理描影法。与其他32位主机不同的是SATURN不但具有倍速智慧的CD—ROM可使用光盘外，还可以利用卡带进行游戏。

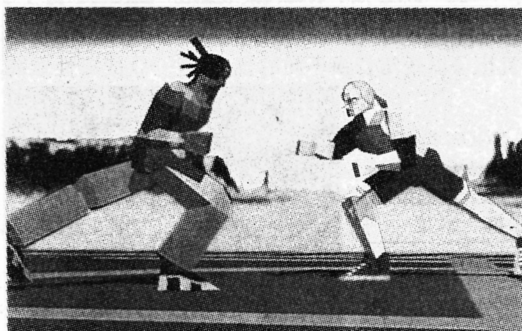

◀这是SATURN的假想图

SATURN预定94年11月发售，售价订在49800日元(大约合人民币4500元左右)。SEGA对于SATURN的软件倾注了全部热情，已经和170家软件公司签约，显然吸取了MD刚上市时优秀软件不足的教训。与硬件计划相似，SATURN软件计划大致分为四种：VIRTUAL WORLD(V.R.世界)，DRAMATIC WORLD(梦幻世界)，NEW STANDARD WORLD(新概念世界)，FANTASY WORLD(假想世界)。这四个名称说明了SATURN的软件发展方向，SEGA公司称之为SATURN战略的四个支柱。

任天堂，着镖！

V. R. 战士

机种 SATURN	厂商 SEGA	类型 ACT	对应 CD—ROM



这个游戏应该说是SATURN的标牌游戏了，从街机中移植下来，保留了全部8位POLYGON战士，只是它的多边形边数少，棱角过于分明，不象街机那样过渡柔和，这显然说明什么完全移植之类的话是错误的。(请参看《电子游戏软件》第三期封面图片)但仍是最值得期待的作品。

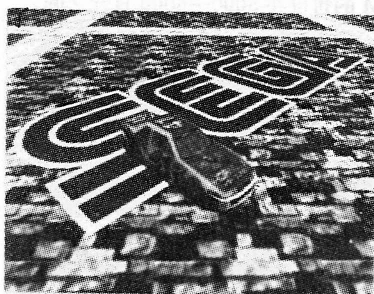
◀这只是开发中的画面，完成后会更精细

SEGA的标牌游戏

D A Y T O N A U. S. A.

机种 SATURN	厂商 SEGA	类型 SPG	对应 CD—ROM

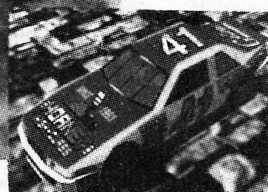
3D 赛车游戏一直是高档街机厅中的宠物，如今移植于 SATURN 上的这个版本要比 MEGA—CD 版强得多





◀巨大的 SEGA 字样





◀好像还比不上克林顿的“林肯城市”

R A M P O

机种 SATURN	厂商 SEGA	类型 AVG	对应 CD—ROM



◀演员羽田美智子和监督奥山和由



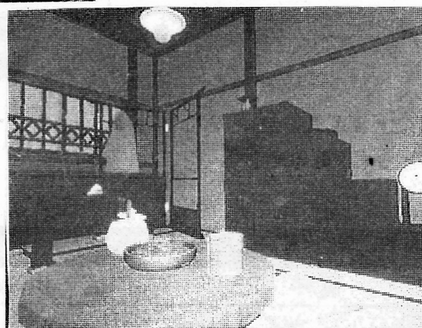
根据同名电影改编，并由演员亲自参加摄影，效果确实震撼。但是从图中可以看出，虽然是 32 位机，图像仍不能与电影同日而语。

◀演员参加拍摄



游戏＝电影？

◀这就是游戏中的画面



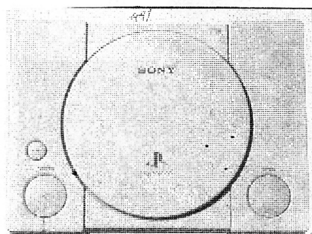
场景相当漂亮▶

PLAY STATION

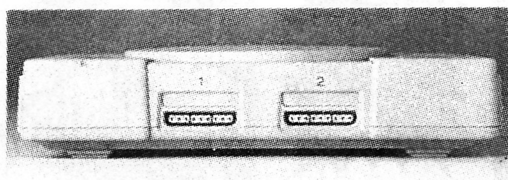
以生产高精尖的音像电子制品而著称的 SONY 公司也开始向游戏业进军了，而且投入了很大的力量来开发自己的 32 位游戏主机 Play Station。PS 的 CPU 采用 32 位 RISC 的 R3000A，主频为 16MHz，处理速度为 30MIPS，内存合计 16M，包括 VRAM 8M、SOUND 4M、CD—ROM 256K、OS—ROM（指令系统）4M，解析度 256×224，最大可达到 640×480，它的 SPRITE（角色）最大可达 4000 个，并且具有回旋、放大、缩小功能，发色数 1677 万色，具有 ADPCM 音源 24 路，取样频率 44.1KHz，输出方式也是多种多样的，有 AV 立体声、S

端子等，还有可通讯对战、多台主机连接及硬盘的扩充接口。另外，它还具有其他32位机所没有的特殊设计，不象其他机种那样将需要记忆的数据存在主机内的存储器中，而是外接一块记忆卡，将数据存在记忆卡中。只要你有的是记忆卡，以前的优秀记录就可以永久存下来了。

目前，SONY公司已与164家公司签约，并订于94年末发售play Station主机，价格为50000日元(约合人民币4500元)，PS使用倍速智慧CD—ROM，开始制作的软件已有82个。在发售主机的同时有27款软件同时发售，声势可谓浩大。CD—ROM的售价在5000—6000日元之间。



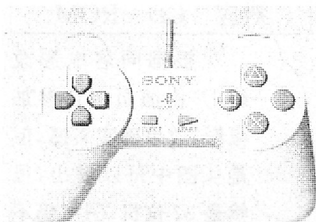
▲SONY的32位游戏机Play Station



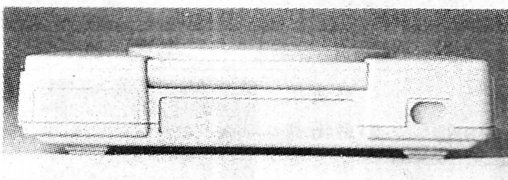
▲PS的正侧面



PS高贵的臀部终于露出来了▶



▲史上最怪的手柄，共有14个功能键



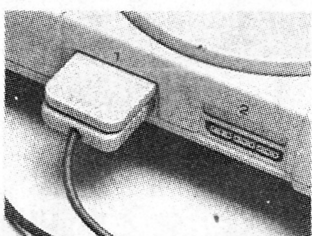
▲PS的后侧面



▲这就是记忆卡，但容量未知

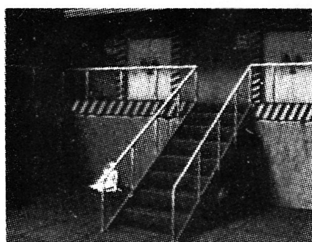


键位上全是诸如△、□等符号，想▶不出今后攻略如何写



记忆卡同手柄接口靠在一起▶

HAMLET			
机种　PS	厂商　PONY CANYON	类型　RPG	容量　未定

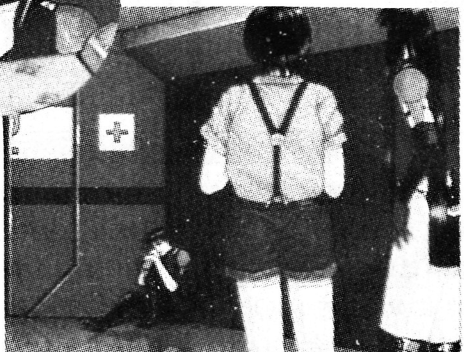


◀故事发生在基地内部

东方人很喜欢的游戏类型RPG在PS上将以立体战斗的新感觉出场。故事是说公元2148年，月球上最大的建筑物“HAMLET”与外界的联系突然中断。原因是叛军“A—MAX CLEANER”在搞鬼，“HAMLET”能躲过这场灾难吗……



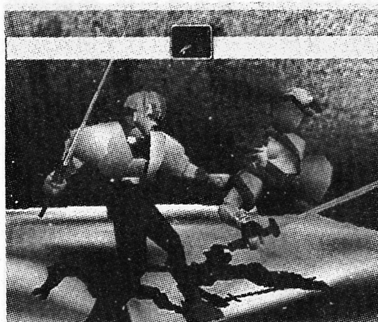
◀画面精美程度已接近动画了



吸引着绝大多数东方人的RPG!

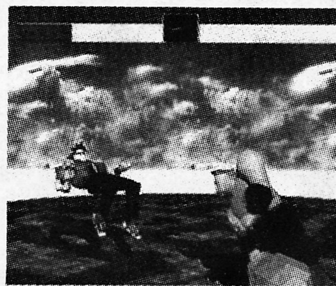
斗 神 传

机种 PS	厂商 TA KARA	类型 3D格斗	容量 未定



◀战士的影子随动作变化而变化

没有3D游戏的话，32位机似乎缺了胳膊少了腿。这部以3D形式出现的对战游戏与其他的不同之处在于主人公手中持有各种武器，如日本刀、金棒等。人物看上去较V.R.战士舒服一些。



▼一棒将对手击出

电 光 赛 车

机种 PS	厂商 NAMCO	类型 SPG	容量 未定



◀崎岖不平的道路，十分刺激

赛车游戏是最能体现立体视觉效果的，这部背景十分精美的赛车游戏，采用了最新的CG技术，并且街机版与家用机版同时开发。除了操作界面以外，想来是不会有很大差别的。



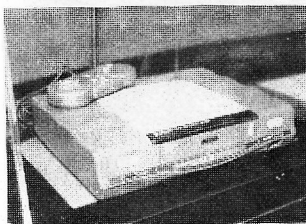
相信NAMCO的赛车实力吧▶

3 D O



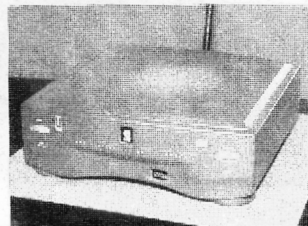
◀这是Panasonic公司的R・E・A・L

到目前为止已经有Panasonic、SANYO、TOSHIBA、AT&T四家公司推出3DO主机。首先推出的是Panasonic公司的R・E・A・L，已经于94年3月20日发售，预订价格为79800日元，发售前突然降为54800日元（约合人民币5000元），原因不明，但的确是好事儿。它采用32位RISC处理器ARM60做CPU，主频12.5MHz，内存合计16M，其中VRAM 8M，SRAM256KB。发色数最大1670万色，可同时显现32740色，解像度为640×480，有16路PCM音源，取样频率为44.1KHz。它采用CD—ROM形式，动画处理能力很强，每秒30帧，并且内藏DSP晶片。



▲这是SANYO公司的3DO规格主机

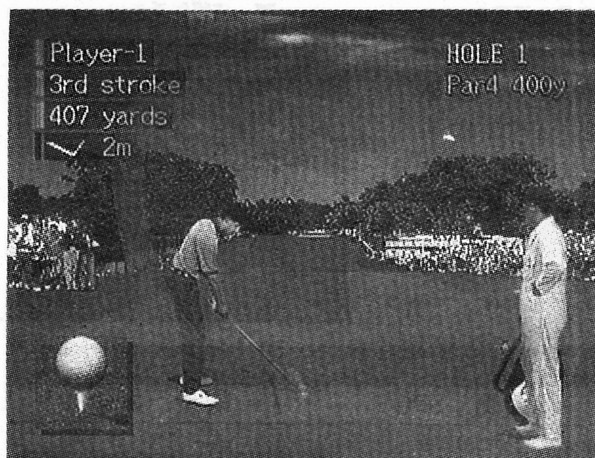
目前已经有186家公司，为3DO开发软件，CD—ROM价格大约在6000～9000日元之间。另外，3DO公司还做了一些周边设备，如PC—CARD，把PC—CARD与IBM—PC相连，就能用IBM—PC机玩3DO的游戏了；东芝公司打算制做能在汽车上使用的3DO。难怪3DO公司雄心勃勃地声称要发售1亿台3DO主机。国内已经有不少家店开始卖3DO了，价格从5000—7000元不等。



▲这是AT&T公司的3DO规格主机

高　尔　夫

机种　3DO	厂商　T&E SOFT	类型　SPG	容量　未定



◀从画面中可得到所需数据

发挥3DO的图象处理功能，将实景扫描，使游戏临场感及真实度都十分高。看后有一种感觉，这是游戏还是电视呢？另外，这个游戏还十分注重人语效果，各种解说惟妙惟肖。

一杆进洞需要过硬的技术▼



可望不可及的贵族游戏

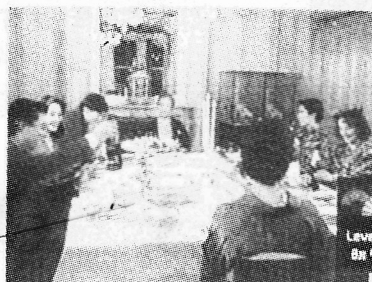
“京都鞍马山庄杀人事件”

机种　3DO	厂商　BACK IN VIDIO	类型　侦探	容量　未定

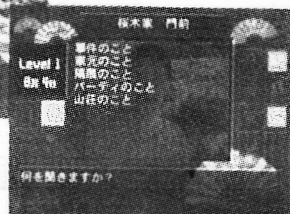
接近电视效果是32位机的课题之一。这个游戏大量采用近似于电视效果的画面，所以要用两张CD—ROM光盘。内容不外乎什么日本某舞蹈家的家里总是出怪事，某位知名作家前去调查等等，算是老题材吧，因为类似某某地杀人事件已经太多了。



◀是谁毒杀了家元的长子呢



▲丰盛的晚宴

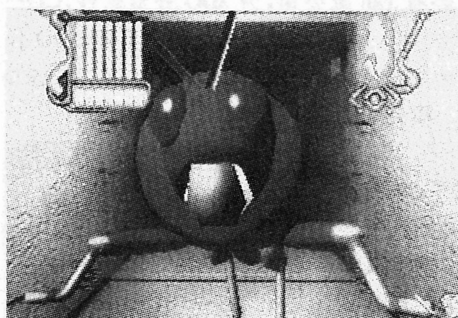


游戏操作性非常好▶

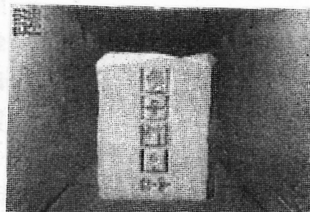
法　老　的　封　印

机种　3DO	厂商　讲谈社	类型　RPG	容量　未定

RPG游戏不论在任何机种上都不会消失，3DO也一样。这个迷宫形式的RPG讲述主人公为解开沙漠中王家墓地中的各种谜团而努力的故事，效果当然是3D的啦。



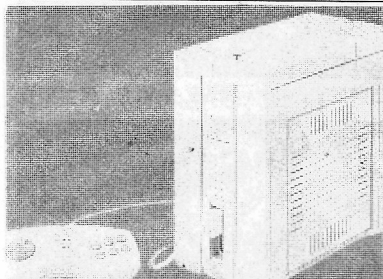
◀巨大的昆虫拦住去路



各种谜题在等着你呢▶

3DO将要出《超级街霸XII》版，并为其制做了专用手柄

PC—FX



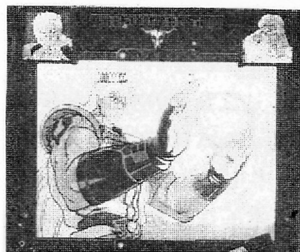
▲PC—FX 采用立式机箱，十分古怪

以生产PC—ENGINE系列主机及PC—98系列主机的NEC（日本电气公司）也加入了32位机的制作，并将自己生产的主机定名为PC—FX。PC取PC—ENGINE系列之意，又表明与PC—98系列有很大关系，F代表Future之意，X为未知数之意。它的CPU采用32位RISC处理器V810，主频为21.5MHz，内存为16M，有VRAM 10M，CD—ROM 8M，BRAM 256KB，并可以增加。最多可有128个SPRITE，发色数为1677万色，最多有7层卷轴，并且可以回旋、放大、缩小，解像度为256×240，最大可到320×240，有2路AD PCM音源，3个扩充接口，可与PC—98连接。

PC—FX最大的特点就是高速动画再生机能。众所周知，NEC的PC—E系列一直是以精美的画面及动画著称，这点在PC—FX得到充分肯定，它装置了高速电子数码的动画放映用的处理器，每秒30帧。PC—PX预计在94年11月底发售，价格大约为50000日元（约合人民币4500元），使用CD—ROM。与NEC签约的厂商不多，只有八家，其中包括BANDAI、HUDSON，还有专门做RPG游戏的RAY FORCE等。在发售前NEC的官员宣称，PC—FX发挥动画功能的优势，以制造高品质软件为目标。并且十分看好RPG市场，准备大量制作RPG节目。

BATTLE HEAT

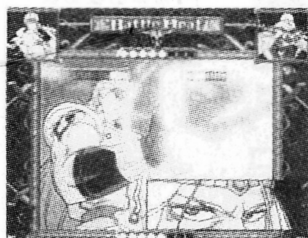
机种 PC—FX	厂商 未定	类型 SACT	容量 未定





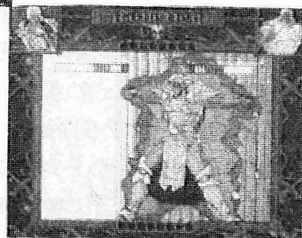
◀这么精彩的游戏，令人神往

这是一款不论是角色动作还是必杀技，都采用丰富的动画处理方式来表现的模拟对战类游戏（类似于SFC上的《幽·游·白书》）。游戏有10名角色登场，而每一个人都大概使用了约20000张图片。因此几乎可以说，整个游戏就象一部动画片那样精彩。



◀发出必杀技的瞬间

超强壮

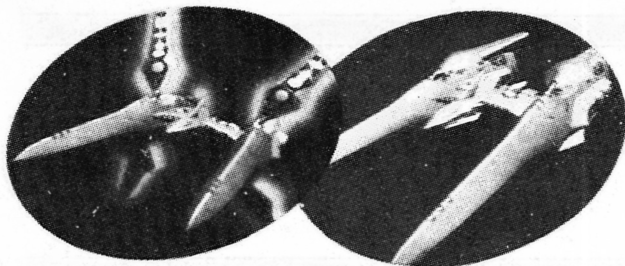


钢铁一般的战士 ▶

TEAMINNOCENT

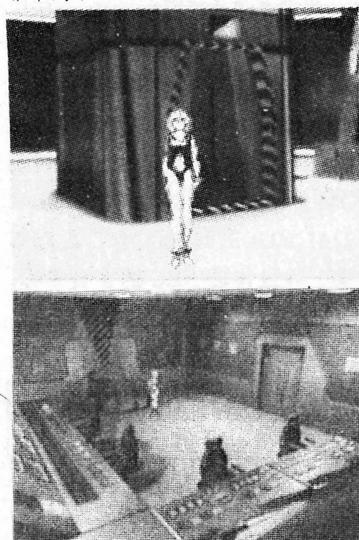
机种 PC—FX	厂商 未定	类型 3D STG	容量 未定

具有动画风格的游戏！
这就是未来世界吗？



▲战机的形状象不象乱马受惊时的手

这是一款以宇宙飞船为舞台的3D射击游戏，游戏者可选择沙姬、莉斯、艾拉鲁3名女孩，游戏的动画感觉非常好。





◀现在你就是一名女战士

◀在昏暗的灯光下，物体的投影表现的真叫绝妙

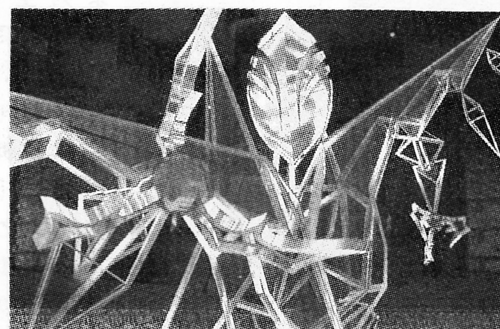
再请你欣赏几幅PC—FX的精美画面：

后　记

以上介绍了五种32位游戏主机，其实次世代游戏机还有许多种，象BANDAI(百代)公司的32位主机BA—X，FUJITSU(富士通)公司的32位主机MARTY，ATARI(雅达利)公司的64位主机JAGUAR，COMMODORE(卡蒙多利)公司的32位主机AMIGA CD32等都属于次世代主机。但因它们要么性能不太好，要么离我们相差较远，再就是有的主机象AMIGA CD32及MARTY已经不单是游戏机，而是做为教育用电器来使用，所以这几种次世代主机，在这里不做介绍。但是，不知你们注意到没有，说了这么多公司及产品，我还没有提到游戏业常胜将军NINTENDO(任天堂)公司及它的次世代主机呢！是的，这位后发制人的老手是不会甘于寂寞的，它正打算于95年秋发售自己的64位主机，已公布的名称叫NINTENDO ULTRA64。CPU采用64位RISC处理器R4000，处理速度100M/PC，主频100MHz，Work RAM 1M，VRAM2M，时同发色数1677万色，解像度256×244，最大640×480，搭载了具有高速3维运算能力的芯片，1秒间可表示66万边形，SPRITE不受任何限制，可以放缩、回旋、变形，最大8个卷轴，可以全面放缩、回旋，32路PCM音源，一秒钟扫描频率为44.1KHz，可产生与真正CD音响一样的音效。这么强劲的功能，你猜猜卖多少钱，你一定猜不出！才卖25000日元(约合人民币2300元)！是其他32位机的一半儿！很吃惊罢。但由于各种原因，NINTENDO公司原本不打算做的32位主机又宣布制作计划了，可能不愿失去市场罢。目前仅公布了任天堂公司将于95年春天发售32位主机，又给你一个惊喜的是价格只有10000日元(约合人民币900元!)简直无法置信！相信性能一定不差，信任NINTENDO嘛！



▲V.R.对战节目FX Fighter比SS的V.R.战士如何



▲PC—FX的解像度虽不高，但这幅精美的画面你能不叹服吗？决定因素在于发色数的多少

电子游戏业已经从任天堂，世嘉，NEC三国鼎立时代进入群雄争霸的时代，游戏业向世界展示了令人眼花缭乱的灿烂前景。从前面介绍的资料看，次世代机的性能相差不多，都有自己的特点和竞争力。那么决定胜负的因素是什么呢？我们以为一是时间，领先一步，就能抢占有利地形；二是软件的数量和质量，游戏机毕竟不是摆设，没有软件支持的游戏机只不过是一个很好看的盒子罢了。电子游戏的灵魂是街霸、勇者系列、太空战士系列那样优秀的软件。就象书的灵魂不是纸张、装帧、印刷，而是它内涵的故事思想。

试看明日之电玩界，将是谁家之天下。

责编:PINSER

海外采风

——新 GAME 情报

文/索冰

随着 SFC 在国内的日益普及，它的众多优秀软体也为越来越多的玩家所认识和喜爱。而今年底至来年初计划推出的 SFC 节目将掀起一阵更强的浪潮，本期就这一时期海外公布的节目作一特报，以飨 SFC FANS。

时空之旅 CHRONO TRIGGER

类型：RPG　厂商：SQUARE

《勇者斗恶龙》的监制堀井雄二、《龙珠》的作者鸟山明，还有《太空战士》的监制坂口博信，这三个人的联手，恐怕是日本 RPG 史上最强的创作阵容。另外还有史克威尔的众多著名制作者如《浪漫传说 2 皇帝之路》的松井聪彦、《圣剑传说》的蒲田泰彦等也会参加制作。

前线任务 FRONT MISSION

类型：S·RPG　厂商：SQUARE

以近未来的机械化战争为故事主线的模拟型角色游戏。有大量巨型战斗机器人出场，人物设计由天野喜孝担当。加上 24M 的大容量，推出时其画面及音乐效果定会令人惊叹不已。

勇者斗恶龙Ⅵ——幻之大地

类型：RPG　厂商：ENIX

续震撼电玩界的五代“天空的新娘”后，六代的主要设定已经公布！人物照例由鸟山明设计，容量尚未确定，但从已发表图片的细致程度来看，比Ⅴ代要大为增加是肯定的。

亚鲁巴战记 2——邪神之胎动

类型：S·RPG　厂商：SUNSOFT

前作的热潮还没有完全过去，续集已经定于年底推出的亚鲁巴续战篇，在战斗中继续采用一代的方式的视角，而提高到 16M 的容量也使得剧情的庞大和画面的精美程度大为提高。

亚鲁巴战记外传——翼的记忆

类型：RPG　厂商：SUNSOFT

在情节上与亚鲁巴战记相通的正统 RPG，相信其半透明的视窗系统，精细至极的战斗画面将会使这一节目届时登上 RPG 的高位。容量 16M，预定来年春发售。

龙之战士Ⅱ——使命之子

类型：RPG　厂商：CAPCOM

男女主角与一代的设定相同，不过其他同伴全部都有变化。战斗、移动时的画面及背景在前作基础上，以 24M 的容量大为 POWER UP。本节目预定年底面世。

大贝兽物语

类型：RPG　厂商：HUDSON

曾在 FC 登场的 RPG 极品经典《贝兽物语》，终于推出了全新的 SFC 版本。游戏经过哈德森长期精心制作，定于年末发售。由于充分利用了 24M 的大容量，战斗画面极为华丽精彩。

三国志Ⅵ

类型：SLG　厂商：KOEI

光荣公司的三国系列最新作已决定在 SFC 推出，本作被称为三国志 SLG 的最强作品。对于光荣而言也是第一次在 SFC 上以 24M 容量制作节目。预定年底发售。

幽游白书特别篇

类型：ACT　厂商：NAMCO

继承幽游白书Ⅰ代的形式和风格，加进最新的剧情和人物，仙水、刃雾、神谷、树等等。虽然容量还是 16M 没变，不过画面更加精细。希望明年春能够面世。

四狂神传说Ⅱ

类型：RPG　厂商 TAITO

曾经大受欢迎的《四狂神传说》时隔一年半推出了更强的续集，容量据有关人士推测为 16M，年底发售。

天使之翼Ⅴ

类型：SLG　厂商：TECMO

大空翼再展雄风！天使之翼五代出场了，在画面及方式上继承了过去的特点，而在 16M 容量下音乐和配音更为出色。年底面世。

龙虎之拳 2

类型：ACT　厂商：SAURUS

以完全移植为口号而推出的热门对战节目。有移植《世界英雄 2》而著名的 SAURUS 和 32M 的大容量作为保证，相信这一口号不会落空。年底发售。

利那斯Ⅱ——封印的侍徒

类型：RPG　厂商：ASMIK

阿斯米克的著名 RPG，其一代“古代机械之记忆”曾为不少人所称道。目前公布的仅是一些图片，但也令人关注。至于发售日和容量则尚未宣布。

大金刚 SFC

类型：ACT　厂商：NINTENDO

画面美丽程度令人喜出望外，因为此节目用上了 32M 的容量！大金刚将在 SFC 重振雄风。预定来年春天发售。

责任编辑：无类

电子游戏节目十年



3 1988·RPG年(下)

文/小楠　图/谢鹏

三国志·中原的霸者

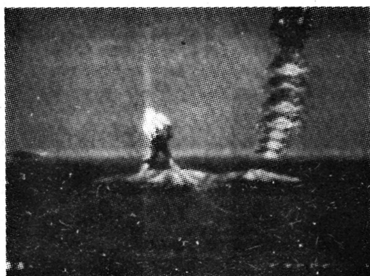
机种:FC　日期:88年7月29日　类型:仿真　容量:2M　厂商:NAMCO—045

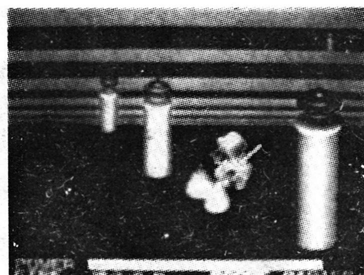
88年一下子推出两部《三国志》,一部是NAMCO《霸王的大陆》。另一部是10月30日推出的光荣《三国志》(销售量最高第2位、入围6次、认知度最高第6位、入围46次、平均分7.00点)。为什么光荣《三国志》会落败?笔者对三国游戏知之不多,不敢妄断。不过有一点事实值得注意,即NAMCO只制作过二部三国游戏,即《中原的霸者》和《霸王的大陆》,92年可谓见好就收。而光荣则锲而不舍,90年推出《三国志Ⅱ》(FC),91年以后连续推出《三国志Ⅱ》、《三国志Ⅲ》(MD),《超级三国志Ⅱ》、《超级三国志Ⅲ》(SFC),而且愈做愈好,终于成为三国游戏乃至仿真类游戏的王者。

《中原的霸者》游戏始于西历200年1月,游戏者作为当时的6位太守之一,以统一中国为目标。决定统治者时,要进行性格判断,选择与自己性格相符的人物。共有200余名武将登场,这在当时是个了不起的场面,与今天SFC《天舞三国志》1300余人比当然是小巫见大巫了。游戏中人材管理是统治者最重要的任务和技巧。详细情况可见《电子游戏软件》连载的《三国游戏纵横谈》。

《中原的霸者》销售量最高第五位、入围四次、认知度最高第4位、入围15次,平均分8.25点。







家用电脑大战(立体大作战)

机种:FC　日期:88 年 8 月 12 日　类型:仿真　容量:1M+512K　厂商:任天堂—054

这是家庭游戏机上最初的典型的战术模拟仿真类游戏,以战车、飞行器、军舰等现代战争常规武器为单位,展开惊心动魄的战斗。在 15 个画面舞台上,布尔门军和莱德斯塔军展开战斗。步兵一旦占领都市,就扩充军备,增加财政,以击溃敌人,占领敌军基地,或将敌人全歼则通关升级。随之乙方可使用的兵器也在增加。反之则告失败。利用火炮的间接攻击以及步兵搭载装甲运兵车补给车等,毫不逊色于 IBM—PC 上的模拟仿真。由于指令及战斗系统比较简单,很受初学者的欢迎。

销售量最高第 6 位、入围 4 次、认知度最高第 4 位、入围 5 次。平均分 8.25 点。

职业网球赛

机种:PC—E　日期:88 年 8 月 11 日　类型:体育　容量:2M　厂商:NAMCO—046

这是博得好评的《家庭网球》的 PC—E 版。加入了"两次发球"的内容,还可以玩 4 人对战,这在游戏制作上是很不容易的。比起《家庭网球》来,球速提高了,网球的判断力也相应升级,比赛更有速度感和节奏感。还有可观看你的喜爱的选手比赛的"观战方式"的设定,也是一种悠闲的享受吧。最近在 SFC 又推出今年世界女子排行第五名的伊达公子网球赛,游戏者更可以直接与伊达公子比赛,也许更有刺激性和兴奋感。平均分:8.25 点。

天使之翼

机种:FC　日期:88 年 4 月 28 日　类型:体育　容量:2M　厂商:TECMO—006

88 年 TECMO 只做了二部游戏,但都是不朽之作。一部是《天使之翼》,使 NAMCO 在体育游戏类,不能使天下尽入囊中。另一部是动作游戏《忍者龙剑传》,笼罩在玛里奥的阴影下而英雄气短。不过确实使人有虽败犹荣的感慨。《天使之翼》是根据集英社出版的高桥阳一的同名漫画改编,这部漫画共 37 本,共连载 7 年,深受青少年包括我国读者的欢迎,人物造型基本原封不动地照搬原作,只做了一些动画处理,这是个 RPG 要素很强的足球比赛游戏。全日本锦标赛为第一部分,必须八连胜才能获得冠军。第二部分是以前的对手组成日本队参加法国世界青年锦标赛,几乎没有什么标新立异的动作设计。人物的射门技术,过人及防守能力都随比赛而逐步提高。因此经验值的获得非常重要。比赛途中还有一些冒险游戏的内容。

销售量最高第 1 位、入围 9 次、认知度最高第 2 位、入围 14 次;平均分 8.00 点。







家庭赛车

机种 FC　日期:88年1月6日　类型:体育　容量 1M+64K　厂商:NAMCO—037

夺取冠军的赛车游戏。方式共五种:固定路线,自由式,短距离冲刺,耐久赛和观战型。主要的比赛方式是短距离冲刺和耐久赛两种,为争夺世界冠军的短距离冲刺赛的分组方式为"无复赛"B、A超级A组四组,从初学者到高手都可以选择适合自己的级别。耐久赛共有16条路线,各个环形赛道根据情况又可分为跑完规定圈数的时间长短和一定时间内所跑圈数两种赛法。另外可以享受到别的赛车游戏所体会不到的混战式,也可以坐在一辆车上或在途中位置观看比赛。

销售量最高第1位、入围13次、认知度最高第6位、入围9次,平均分8.00点。

五、88年游戏节目获奖情况

A. 项目奖

奖项	作品	奖项	作品
剧本奖	**最终幻想 Ⅱ** ■史克威尔/FC 曲折坎坷,充满变化的分分合合,是个令人感动的剧本。	**画面奖**	**外星接触** ■那古扎特/PC—E 精美、滑稽的画面让人无法想象这是个弹子游戏。
人物设计奖	**勇者斗恶龙 Ⅲ** ■爱尼克斯/FC 在不畏强暴,永不屈服的个性面前,只有成功,没有失败。	**BGM奖**	**88大会演** ■NAMCO/PC—E 听着背景音乐(BGM)同时欣赏着人物的舞蹈表演,真是一大享受。
体裁奖	**NO. R1. KO** ■名人电脑/PC—E/CD—ROM CD—ROM所蕴藏的巨大潜力通过明星写真这一形式展现出来。	**移植奖**	**R—TYPE** ■HUDSON/PC—E 在家里就可以玩街机,这是许多人的梦想,R—TYPE有十足的街机感觉。
演出奖	**忍者龙剑传** ■TECMO/FC 示范画面非常精彩而且恰到好处,简直就象让人们观赏电影一样。	**策划奖**	**松本亨的股票必胜学** ■印象公司/FC 趁当时的股票热潮而适时上市的股票软件。
CM奖	**家用电脑大战** ■任天堂/FC "电脑大战出世了"这首歌成为流行歌曲一点也不奇怪。		**归来的玛里奥** ■任天堂/FC 进入CM只需改写费400日元,这么便宜使许多人自愿掏腰包。

B. 类别奖

动作类游戏奖	动作类 RPG
●超级玛里奥 Ⅲ ■任天堂/FC 同系列第三集，可以在空中飞行，以及其他附加和再加工的内容，极为丰富。	无合格作品 ●较好 ●伊苏国 ■胜利音乐产业/FC 从个人电脑移植而来，要想解开用手势、动作回答的谜和通过迷宫，可不那么容易。
射击游戏奖	**益智类**
●宇宙战机 Ⅱ ■KONAMI/FC 不管怎么挑剔都是一例非常完整的移植，具有让人乐于进行游戏的设计，象可以选择战斗力上升种类等等。	无合格作品 ●较好 ●俄罗斯方块 ■BPS/FC 虽然只是落下来的多种方块逐渐积累上升的简单规则，但却有经久不衰的魅力。
RPG 奖	**侦探推理奖**
●勇者斗恶龙 Ⅲ ■爱尼克斯/FC 在超越前作的情节展开中，可以看到可爱的人物。简单的存盘方式方便了游戏者。	无合格作品 ●较好 ●任天堂侦探俱乐部 ■任天堂/FC 任天堂上、下篇游戏的第二弹，恰到好处的难易程度受到好评。
体育游戏奖	**模拟仿真奖**
●职业网球赛 ■NAMCO/PC－E 将 RPG 要素和网球游戏结合在一起的划时代构想获得成功。	●家用电脑大战 ■任天堂/FC 模拟仿真类的初玩者很容易上手，并且上瘾的游戏。

C. 最佳游戏金奖

88 年度包括 PC—E，MD 在内的众多游戏被推上市场，在它们当中，哪部游戏能独领风骚呢？

88 年度最佳游戏金奖
勇者斗恶龙 Ⅲ

《勇者》系列连续两年荣登榜首。这是平时对家用游戏机碰也不碰的父母辈的人都会玩的游戏，得金奖是众望所归。宏大的场面，具有个性的人物，以及印象性的 BGM，还有使人欲罢不能的曲折情节，无论从哪一方面讲都是极为出色的。

小结：

八八年的好游戏当然不只是我们所介绍的这些。只需好好看一看，就会得出这样的结论：那些受人欢迎的系列游戏具有绝对的优势，其中也不乏一些以精美画面取胜的 PC—E 游戏。88 年世嘉的 MD 和 NEC 的 CD—ROM² 的游戏卡都已经上市发售，可以期待明年会有一番更加激烈的争斗！





编者按：嗨，你好！上期的FP值你是怎么定义的呢？我可是按 foolish point 计算的，因为我一直认为秘技有点那个。由于这种看法，从第一期开始就没怎么重视“秘技天地”这个栏目，但是秘技偏方，来稿甚多，直逼二手货市场。然主编不给经费，空手套白狼，无从辨别秘技之真伪优劣。我与老D坐拥愁城，成为一对难兄难弟。从本期起，秘技天地分为两部分，由本编辑部搜集之秘技定名为“秘技”，将来稿之秘技定名为“偏方”。偏方者，自家功夫也，或灵或不灵，因人而异，不足为怪。此举并无褒此贬彼之意，不过对玩家负责耳。

责任编辑：邱兆龙

秘　技

《真人快打》MD FP＝4

提高血腥程度法：在打开电源后，出现一满屏英文的灰底色画面时，顺序按 ABACABB，进入游戏后，打斗过程中会充满血腥与暴力。

《阿拉丁神灯》MD FP＝9

可将 STAR 气死的秘技：在游戏中按暂停，顺序按 ABBAABBA，听到一声响后，自动过关。重复用此法将会迅速看到结局画面。

《BARE KNUCKLK Ⅲ》MD FP＝7

选关法：先将光标放在 BATTLE 选项上，同时按住 1P 手柄的上和 B，2P 手柄的 A 键，这时光标将刚好停在 OPTION 选项上，按 START 键进入 OPTION，则多出一项 ROUND SELECT 选项，利用此项可随意选择前六关。

《幽・游・白书外传》MD FP＝8

见到有趣人物法：选择桑原进行游戏，让桑原走到公园中，连续选择 3 次“见る”，即可看到变成蝙蝠的飞影和变成耗子的幽助。

提高飞影能力法：选择飞影进行游戏，让飞影走到住宅街，选择“见る”则会发行金钱，这时会有一个男人出现，但会变成妖怪与你战斗，打败他后，向体育馆里移动，这样飞影便会提高能力。

《龙虎之拳》MD FP＝4

龙的绝技龙虎乱舞的出法：当面向右时，自己的体力在 1/4 以下，且斗气蓄满时，顺序按↓↘→＋BA 即可发出龙虎乱舞，可将对手体力打掉近一半左右。

《T2 THE ARCADE GAME》MD FP＝9

自动过关法：在标题画面中顺序按上下左右上下左右，这样在游戏中只要同时按下 B 键和 C 键，即可自动过关。

《饿狼传说Ⅱ》MD FP=6

使角色颜色丰富妙法：在这个游戏中，角色的色彩很粗糙，若在出现 TAKARA 字样的画面中按六键手柄的↓↙←↙→A，然后在选择角色时同时按住 B 键和 START 键，这样即可利用方向键来改变主角的颜色了。

《OUT RUNNERS》MD FP=3

找出新赛车法：在标题画面中顺序按左右左右 BCA，这时会出现一辆叫做 VIRTUA FORMULA 的赛车，该车时速可达 470 公里，非常优秀。

《兽王记》MD FP=8

在第一关末消失：先要变成虎人，在打倒头目后跳上右方的墙，待听到一声较奇特较大的爆炸后一秒半先用高跳（上＋跳），约一秒半后再用虎的上下踢，主角便会消失，成功率在 20%左右。

《龙珠 Z—武勇烈传》MD FP=9

出现大猩猩法：选择观战模式，战斗中使两名 Z 战士处于同一屏中，暂停后约 5 分钟左右，会有一只大猩猩走过。

《超级忍Ⅱ》MD FP=8

无敌法：在 OPTION 中，在 MUSIC 选项中顺序选听"HE RUNS"、"JAPONESQUE"、"SHINOB WALK"、"GETUFU"，若最后听到"GETUFU"的声音，就成功了。游戏中主角受到敌人攻击也不受损失，但注意不要掉进洞中。

《成吉思汗》FC FP=7

必胜作战法：使用第二个指令把军队种类全换成弓箭队，且全都由君主率领，只要将武装度提高，作战时全部用弓箭攻击，则可不费一兵一卒。

《洛克人二代》FC FP=7

选关密码：

第二关 A1,B5,C134,D25,E12
第三关 A1,B5,C14,D125,E12
第四关 A1,B5,C14,D15,E123
第五关 A1,B0,C14,D135,E123
第六关 A1,B0,C145,D135,E13
第七关 A2,B5,C2,D124,E124
第八关 A2,B15,C2,D124,E14
第九关 A1,B24,C15,D13,E35

《太空战士Ⅱ》FC FP=2

提高战斗力妙法：把シェルのほん当武器使用，再把熟练度提高，其威力虽不高，但可使敌人眼瞎、受诅咒、不能使用魔法，变青蛙，且立即死亡，并能使装备此物的人增加速度和防御力。デスのほん也能使敌人死亡，但效力不如シェルのほん。

发现陆行鸟：首先要到达卡休恩城，然后要走城的正下方，一直走到尽头，突然画面上出现一片小森林，森林中会有一只陆行鸟，要想办法和陆行鸟靠近，靠近时赶快按 A 钮，再按 B 钮然后出森林。这时会看到一只陆行鸟，按 A 钮就可坐上去。

《忍者龙剑传》FC FP=3

音乐欣赏法：在"TECMO PRESENTS 1988"字样出现时，同时按左下、SELCT、A、B、START 键，这样便会在标题画面中出现 SOUND 字样，可用上下来选择，用 A 来欣赏音乐。

《贝兽物语》FC FP=2

海上透明人：出海后，便把不能丢掉的船丢掉，这时画面上会出现"プカシップはすてられない"，意思是不可把船丢掉，但就这样地移动，将船放在一边，便可变成透明人在海上前进。

《脱狱》FC FP=3

加命妙法：当主角体力不满 3 格时，进入能加血的仓库，将仓库中敌人消灭后，如果你的分数各位相加后所得数字个位为 7 的话，就会出现 1UP。例如分数为 5200 分（5＋2＝7），分数为 296（2＋9＋6＝17），都会出现 1UP。

《龙之忍者》FC FP=8

使人数增加至 63 人法：在标题画面中，顺序按 2P 手柄的 AB 下上下上，不论是单打还是双打，进入游戏后人数即为 63 人，而且接关后仍为 63 人。

《赌神》FC FP=1

控制骰子点数法：在行进和战斗中，可控制自己所掷骰子的点数，使胜率大大提高。方法是需要注意画面中文字部分闪动的小箭头。出现的时间长短，及配合每次按键时间的长短，并找出不同关中不同敌人的长短技巧规律。如能熟练掌握，可使你永保不败。此秘技由本社高手研究成功。现向族人挑战，试看谁能找出全部规律。

偏　方

《恶魔城》MD FP=6

选关密码：

第二关	斧珠□冠	第三关	□斧斧珠
	珠□□斧		□□□冠
	□冠斧珠		珠斧斧□
	斧斧珠□		冠□斧□
第四关	□□珠斧	第五关	斧斧斧冠
	斧□□冠		珠冠□珠
	斧冠斧□		斧珠斧斧
	冠□斧斧		珠斧冠斧
第六关	斧斧斧冠		
	□冠□珠		
	冠珠斧□		
	珠斧斧□		

武汉　李昌奇

《光明与黑暗Ⅳ》MD FP=2

操纵战场中的敌人：在打通此游戏之后，当屏幕出现 SEGA 字样时，顺序输入上下上下左右左右上右下左上 B，如果成功会听到一声效果音，再按 START 键选择重新玩（はじめかち）或任何一游戏记录档案（つづさかち），此时开始键仍然要按住，在确定重新玩或任何一个记录档案后就会出现设定模式（コンフイゲ）：

1. 高速战斗：スペシヤルターボ
2. 操纵敌人：てきそうさ选はい即可
3. 电脑操作主角一方：みかたオートト选はい即可
4. 观看结局：ダーマクリアー（注意：必须有一个没过关的记录才行）

选音乐法：首先把游戏打通，接着再开始游戏，在标题画面时，按住上和开始键，再按 C 键，即可欣赏音乐。

忍者老鼠最强的武器村雨刀：在最后大陆两边大城堡以北的河流旁，有一个"西方"冶炼场。将除魔神剑（ブスターソード）拿到"西方"冶炼场以冶炼石（シスりぎん）来打造村雨刀。到有冶炼场的村子必须要使用干枯石（ふわきのいし）才能过去。除魔神剑必须老鼠来装备使用，须打造多次才能打造出来的村雨刀攻击力非常强，并可将敌人斩成三段。　北京　陈雅清

《三国志Ⅲ》MD FP=2

三顾茅庐：选择年代 3，史实模式，刘备。从开始到 206 年 12 月一直呆在新野，不要去攻打他国。这样到 207 年 1 月司马徽会来求见，向刘备推荐隐士诸葛亮。并让刘备去诸葛亮的茅庐找他。1 月和 2 月刘备两度拜访都会徒劳而归，3 月份再去一次才能请回孔明。

江东二张：选择年代 2，史实模式，孙权。从开始到 196 年 1 月为止一直呆在最初的领地里，不要去攻打他国。这时朱治会建议用玉玺作为抵押向袁术借兵，照此行事，然后周瑜会建议把被人称为"江东二张"的两个人召到阵营里来。这时让孙权亲自去找的话，就能得到张昭和张纮二人。

迅速提高训练度和士气的方法：用"编成"和"训练"指令，让武将只带一个兵进行训练，然后在同一个月内再次使用"编成"指令，使那个武将的兵士数增加。这样到下月，该武将的训练度变成 100，士气变为 70，注意：如果武将的武力值太低的话，训练度和士气就不会上升得很高。

只用一个月使武将移动到最前线的方法：如果想把武将移动到与敌国相邻接的郡县，可以先用"计略"指令中的"埋伏"一项让他潜入敌国，等轮到想让他去的那一郡县进入画面时，再用"撤退"指令让该武将撤回到该郡，从而完成调动。

日本　常青

《DARIUS Ⅱ》MD FP=7

无敌法：标题画面中，顺序按 ABACBCCBA-BA，若有声，画面最低处发现"NOHIT"字样便成功。

沈阳　王石岩

《影之战机》MD FP=4

选 OPTION 法：在标题画面上按上 AB，START，此时为日文显示，只要将第四项改一下，按 RESET 和重复以上方法，再进入 OP-TION 便为英文。

沈阳　王石岩

《战场之狼Ⅱ》MD FP=8

无敌法：此秘技必使用带有连发键的手柄。在标题画面时，按住单发 ABD 三键，开始游戏后即为无敌。

北京　金宇

《战斧Ⅲ》MD FP＝2

超级魔法:双人游戏时,两个人面对面站着,在看到两人点头,做出会意的样子时,若一个人施放魔法,则两人会同时施放魔法,这时所放的魔法为比单人最强魔法还要强的超级魔法,而且组合不同所放的魔法也不同。注意放这种魔法,两个人的宝葫芦数加起来要有十个。

人物必杀技出法:男主角的旋转剑火焰弹为→↘↓↙←→＋拳跳;女主角的破斩回旋刀为→←→＋拳跳;蓝狼的狼牙风突进为→←→＋拳跳;狮人的飓风三击拳为→↘↓↙←→＋拳跳。

掷人法:在与敌人近身战时或捉住敌人以后,按两下拳,在按第三下拳的同时按方向键的任何方向,均可将敌人掷出。狮人在捉住敌人之后,按跳＋拳可以压击敌人。

武汉　方天舒

《二人麻将》FC FP＝4

中日文对照:チー——吃,ポン——碰。

カン——杠,ろかり——胡,りーチ——报听。

北京　王惟

《兽王记Ⅱ》FC FP＝2

连续发绝招法:在未变身前可按住B键不放,等主角闪光后松开B键可发出绝招,且不损生命。如果你在松开B键以后,按住连发B键不放,可连续发出绝招。

武汉　方天舒

《斧王》FC FP＝8

无限加命法:标题画面时,顺序按上上上下右左上,START,即可。

北京　王惟

《九人街霸》FC FP＝6

连发绝技法:除了波动拳、百裂掌等之外,在发出一次绝招后,再按该绝技操做法的最末方向＋拳或脚,可再次发出一样的必杀技。注意一定要等到主角落地后。例如,连发升龙拳为→↘→＋拳,发出一次后,等主角落地后,只要再按→＋拳即可连发。　武汉　方天舒

《SD街头快打》FC FP＝5

途中加血妙法:游戏的5－2关,路边有一广告牌,上面画有一块肉,只要对着肉打一拳,主角的血就会加满。　西安　金鸿

《双截龙Ⅲ》MD FP＝4

进入OPTION法:标题画面时按住ABC不放,即可。　北京　金宇

《TECMO WORLD CUP SOCCOR》FC FP＝5

选荷兰队的"PASSWORD":

2ND GAME:EECPDBANA
3RD GAME:EELHCBONA
4TH GAME:FELJDBCOA
5TH GAME:NEMJCBPAI
6TH GAME:DEMHCBDAA
7TH GAME:DEIHCBDAA
8TH GAME:CMMPKDPAI
9TH GAME:AOPPKDPAI
10TH GAME:JGOBKDDHM
11TH GAME:COPDLDDAM
12TH GAME:LGAFKDDLE
13TH GAME:LGPFKDDLO
SEMI—FINAL GAME:LKAFKDPMG
FINAL GAME:BKODKHPEG

选意大利队的"PASSWORD":

2ND GAME:GDDCOFBFA
3RD GAME:KDECPFANA
4TH GAME:JLJKPHMNI
5TH GAME:HLKMPHBGE
6TH GAME:JLKMPHBKM
7TH GAME:ILLMPHBCE
8TH GAME:LDLMOHOKE
9TH GAME:LDLLOHOKE
10TH GAME:DHKNOHOKM
11TH GAME:DHLNOHCKG
12TH GAME:BJFNPGOCO
13TH GAME:IPOFHHOEO
SEMI—FINAL GAME:KPADLHOMO
FINAL GAME:BBAFKHODG

波兰队决赛密码:BBIFKGADG

乌拉圭队决赛密码:BCHDLGADO

白银　张润全

《成龙之龙》FC FP＝7

选关法及续关99次法:标题画面时,顺序按1P手柄的上上下下上下BA,START键,则可出现选关画面,用十字键选关。若在游戏开始前,按住2P手柄的B键,则可续关99次。沈阳　王石岩

任天堂的故事

文/温凯悦

家庭用的电子游戏机，发展速度之快令人目瞪口呆，自从 1983 年日本任天堂株式会社推出首部任天堂红白机起，全世界爆发了一场电子游戏界的大革命。其新颖的设计远远把其他机种(如雅达利，汉龙类)抛在后面，任天堂成为了电子游戏的代名词。

东京股票交易所公布的数字表明，任天堂是日本最成功的公司。它每年的税前利润高于十亿美元。目前，它不仅占领着日本市场，而且统治着美国娱乐业。1992 年，它的赢利和整个好莱坞电影业的赢利不相上下，而且超过了美国国内三大电视网赢利的总和。

大胡子超级玛丽

任天堂公司何以能如此成功？秘诀在于它的产品牢牢地吸引着广大醉心于电子游戏机的年轻人。公司推出的任天堂红白机和游戏卡带——超级玛丽系列和勇者系列等独霸一方，击败了所有的竞争对手。单就美国一国而言，第三代玛丽的收入就高于五亿美元。

玛丽是一位蓄着大胡子的矮胖的水管修理工，其貌不扬，但机智诙谐。游戏内容光怪陆离。玛丽Ⅰ代一问世便吸引了广大的游戏爱好者。它的续集玛丽Ⅱ代坐享其成，在它还未正式推出前便大获成功。续集里的内容比Ⅰ代更出色更好玩。孩子们在玛丽Ⅱ代中可以大展雄风。这个游戏使他们得到了任何其他地方都无法得到的心理满足。玛丽Ⅲ代在推出前好几个月里，孩子们便在操场和学校竞相传递这一消息。上百万的父母拗不过孩子，在这个游戏卡带刚推向市场时，便竞相购买。因此玛丽Ⅲ代的游戏盒带的销售额创下了电子游戏史上的最高纪录：美国售出了 700 万盒，日本售出了 400 万盒。

山内敢下大赌注

任天堂公司是在总裁山内溥的领导下走向成功的。山内溥是一位精通市场学的商业奇才。1949 年，当时年仅 29 岁的他便从祖父手中接管了这一公司。那时，任天堂公司是日本生产纸牌的大厂。当时，进口纸牌由于价格便宜而且质量上乘，逐渐占领了日本市场。年轻的山内溥针对这一现象，改进了工艺。同时他和沃尔特·迪斯尼首次合作，取得了迪斯尼人物的版权。印有迪斯尼人物的纸牌得到了年轻人和日本家庭的普遍欢迎。迪斯尼纸牌在电视上大做广告的同时，山内为了进一步拓宽市场，把产品推销到一些大商店和玩具店。任天堂产品的销售额猛增，达到了 60 万箱的纪录。山内溥初露锋芒。

虽然公司业务蒸蒸日上，但山内的梦想远未实现，他的目标是推出一种能席卷市场的突破性产品。随着电子工业的发展，机会终于来了。山内清醒地意识到半导体和超小型信息处理装置不久在娱乐产品中将大有作为。任天堂公司和三菱公司一道创建了电子游戏机系统。1977 年，任天堂公司在日本国内推出了第一台游戏机，随后又有一些改进产品推向市场。每种游戏机都售 100 万台以上。

任天堂公司悄然地进入了电子和视听娱乐世界。但这些游戏机都不是山内所要寻找的那种新颖，而且多功能的产品。

他向工程师们不断施加压力。要求他们抛开一切陈腐的观念，目标是推出一项崭新的产品。

终于，他们设计出了一种比美国人所拥有的要复杂得多的电子游戏机。它通过可以自由选择输出效果的插槽，能够玩各种游戏。正像山内期望的那样，只要能够创造出新颖，有趣的游戏软件，这种游戏机就永远不会“陈旧过时”。

任天堂公司巨大的资源都投入了这种游戏机的研制中。电子工业巨擘理光公司正在考虑是否要将一种高技术而且便宜的芯片投入生产时，山内全力支持他们。他一次便购三百万块芯片，这是一个巨大的赌注。当时电子游戏机销路最好的公司每年最多售出三十万台。评论家们认为任天堂公司三百万的芯片是绝对用不完的。

结果出乎评论家的预料。在广告的大力宣传下，日本首批家庭电子游戏机在最初两个月便售出五十万台。当游戏机售出至一百万台时购买势头未见减弱。

一流软件专家宫本

紧接着，山内为了使任天堂的产品重点从市场有限的硬件转向市场无限的软件而进行筹措。游戏节目从何而来是一个问题。山内需要一位第一流的设计师。他已经瞅准了人选：计划部的一位名叫宫本茂的见习生。当 27

岁的宫本毕业时，他拟出了一些关于任天堂产品的意见到山内那里自荐。山内对他极为赏识，宫本被留在公司当一等见习生。三年后，宫本被召到总部，山内把设计任天堂公司第一个电子游戏节目的任务交给了他。

宫本设计了一只类似金刚的猩猩，他是一位逗人发笑的坏家伙，它是主人公玛丽的宠物。玛丽为人风趣，无拘无束。他对猩猩极不友好，游戏便是由他们之间的对抗展开的。

任天堂公司这个游戏节目一炮打响。

1984 年，宫本专门负责任天堂公司的软件设计，其任务是不断推出新的游戏卡，使公司的游戏节目持续领先。此后，宫本又设计了玛丽的弟弟路易，他又高又瘦，和矮胖的玛丽形成鲜明的对比。玛丽和它的续集成了有史以来最受欢迎的电子游戏节目。

任天堂厉兵秣马，要迎接下一个巨大的挑战：把产品推向美国。

进军美国市场

七十年代末，美国发明了电子游戏。最初五年，厂家生产什么市场接受什么。到了 1979 年，美国电子游戏每年的收入超过了两亿美元，而且势头是上涨的。当时，美国市场还不知道任天堂公司的产品。面对这样一个巨大的市场，任天堂公司将它的游戏节目出租给美国的阿塔瑞公司。阿塔瑞公司作为华纳集团的一部分，其收入占母公司一半以上。这表明阿塔瑞公司是牢固的靠山。山内认真地考虑过，把他先进的家庭电脑的世界销售权卖给阿塔瑞公司。负责与阿塔瑞公司打交通的是山内的女婿荒川实，他掌管着任天堂公司在美国的业务。

实际上，貌似强大的阿塔瑞公司已陷入困境。过分自信使这家公司盲目自大，在管理上得意忘形。1983 年，收入三十亿的电子游戏行业猛跌，整个行业的销售额只有 1 亿美元。而后债务滚滚而来。霎时间，华纳集团的股票急剧下跌，整个公司最终被鲁珀特·麦道公司吞并。过后，荒川实心有余悸，说道："你能相信我们几乎把家庭电子游戏，以及所有的东西都卖给阿塔瑞公司吗？如果我们真的卖了，那么在日本以外，就不会有人知道任天堂的产品。"阿塔瑞公司破产后，美国商人一下子对电子游戏生意没了兴趣。

1985 年 6 月，任天堂公司在美国推出任天堂红白机。美国商人的反应是彬彬有礼的，但没有买主愿意签定单。荒川没有气馁，他坚信任天堂的游戏是最好的，问题是如何把这种崭新产品介绍给美国的孩子们。

为了证明这一点，他在新泽西州进行了抽查。他让一群任意请来的小男孩，玩任天堂的红白机，从中观察。他听到孩子们交头接耳地谈论他们多么讨厌这个游戏，一位 8 岁孩子的话最为典型："这是一堆臭狗屎。"

山内在日本研究了这一抽查结果。他决定不管它，先尝试在美国的一个城市出售任天堂的产品。如果产品销售不出去，他们就承认失败。山内认为纽约市场最难打开，他决定公司业务先从纽约入手。他的理论是，如果在纽约成功，在美国其他城市销售就易如反掌，他拨给荒川五千万美元的预算来证明这一点。

任天堂公司设起展览橱窗。九十天内任何人都可以免费玩任天堂游戏。此后，商店卖出多少，就付给任天堂多少，积压的可以退货。这时，店主们虽然对销路好坏仍把握不准，但如此优惠条件不容他们拒绝。

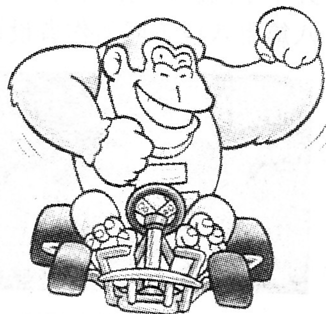
1985 年圣诞前三个月，任天堂公司美国小组的职员全身的投入工作，他们一天工作 18 个小时，一个星期工作七天。到圣诞节时，已有五六百家商店开始销售任天堂红白机。产品销路虽没有达到期望水平，但日本运来的十万台红白机售出了一半。更为重要的是，通过这次销售，零售商认识到任天堂产品的价值。销售行情表明零售商完全可以继续进货。接下来，产品销到洛杉矶，而后是芝加哥、旧金山和得克萨斯州的几个城市。任天堂公司产品涌入了美国市场。

苹果机总裁最怕任天堂

第一年末，在美国已经售出一百万台任天堂游戏机，迷恋任天堂的狂潮就此拉开了序幕。顾客们竞相加入任天堂闯关族俱乐部，有关它的新闻简报从四张猛增到了 32 张。到 1988 年初，闯关族俱乐部成员已有一百多万人。因此荒川先生决定出版《任天堂的魅力》杂志。此后，任天堂又推出了季刊《任天堂指导手册》。1986 年初开通了咨询服务电话热线，公司不得不雇用五百五十名工作人员来应付每周十五万个热线电话的工作量。孩子们通过热线，询问有关任天堂游戏的攻关秘诀和冒险故事。

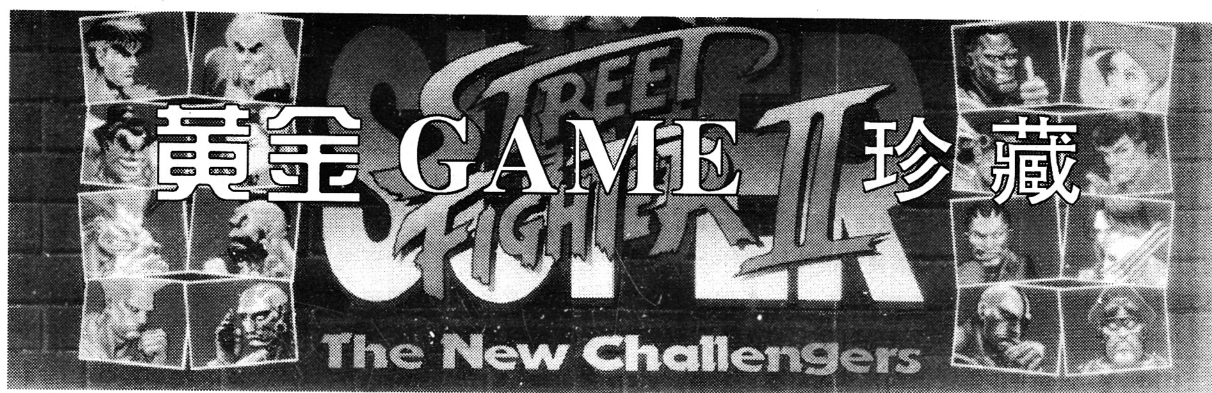
1989 年，任天堂公司庆祝成立一百周年，其前景呈现一片光明。目前，公司正在把产品推向欧洲，其中法国和德国的市场最大。

当记者问苹果机总裁迈克尔·斯宾德勒，在九十年代他最惧怕哪家公司时，他回答道："任天堂。"是的，任天堂！



（下期刊登"世嘉的秘密"，由本刊驻日本特约撰稿人常青撰写，是国内第一篇详细介绍世嘉的重头文章）

责任编辑：无类



年度特辑

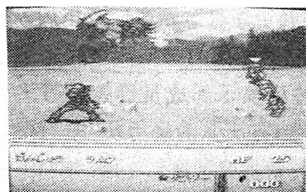
下面的游戏并不都是金字塔，但绝对值得一玩。

PRG 类（角色扮演游戏）

太空战士Ⅵ

（SFC、SQUARE、24M）

FINAL FANTASY 系列的最新作，设置了一个与过去完全不同的世界背景，有华丽的战斗画面、动人的交响乐及感人的故事情节。主人公的性格及形象均极鲜明，本节目堪称迄今为止 RPG 游戏中的 No.1。



弁庆外传——砂之章

（SFC 12M、SUN SOFT）

从 PC－E 移植到 SFC 的大作。故事以古代日本的传说为背景，由主人公组成一支包括弁庆在内的队伍去打倒四界皇帝。虽然并非全新，但拥有一份永恒的魅力让玩家百玩不厌。



时空战士

（SFC、SQUARE、16M）

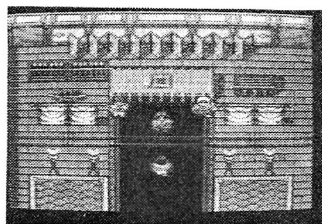
全新的创作概念和游戏系统！故事共有九个不同篇章，除集结战士的最终篇外，其余八篇由八位不同的作者设计故事和人物并有多种截然不同的结尾。SFC 的 RPG 玩家千万不可错过 LIVE A LIVE。



鬼神降临传 ONI

（SFC 12M BANPRISTO）

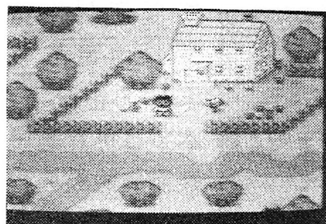
其实 ONI 系列从 GB、FC 版算起，这已是第四作了，又一部典型日本背景的传说 RPG，主人公北斗丸和源氏的后代一起为驱散世间的黑暗而冒险，游戏虽只 12M，但战斗的场面非常漂亮。



MOTHER 2 基克的反击

(SFC、NINTEN DO 24M)

任天堂制作的著名RPG,过去推出FC版的Ⅳ代曾一度掀起狂潮。几位傻头傻脑的小家伙为了追寻飞碟而冒险。本节目属慢热类型,乍看不甚起眼,但只要玩进剧情会使人爱不释手。



梦幻如真

(SFC、INTEC、12M)

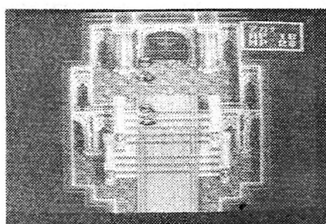
本宫广志所著漫画改编的RPG,对于熟悉《吞食天地》的迷家而言人物形象十分眼熟,除了人物形象和战斗时的绝佳视听效果,另一个重要因素是它独特且气势宏大的"合战"设计。



神剑天下Ⅱ—巨人传说

(SFC、T&E、16M)

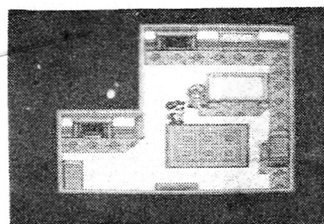
神剑天下Ⅰ代推出已一年有余,至今仍在日本销售榜上居于较高位,Ⅱ代巨人传说自然一面世便成为大众热点。它的系统设计和主角种族设定是其成功的要点。



机械小勇者

(SFC ENIX、12M)

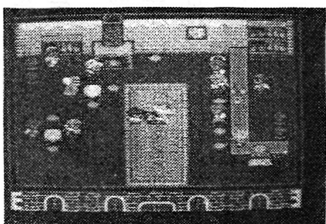
在大家对"勇者斗恶龙Ⅵ"的期待度将至顶点时,ENIX方面仍按兵不动,"机械小勇者"算是对拥护者的一点补偿。游戏中主角要和自己的机械人一起展开冒险旅程,喜欢新颖同伴制的玩家不要错过。



浪漫传说Ⅱ皇帝之路

(SFC、SQUARE、16M)

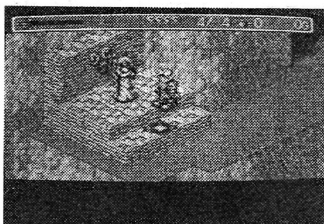
即有名的"七英雄传说"。独创的战斗系统,庞大分支剧情、王国军队的设定及敌人位置的显示系统,全都是它成功之处。在史克威尔的诸多作品中光芒四射,SAGA系列的最强作。



光明Ⅲ皇帝的财宝

(MD、CLIMAX、16M)

光明系列中唯一的动作RPG,出色的人物造型和流畅的动作令人欢欣不已,人物比例十分合适,在商店、宿屋及教会中的指令选择方式虽与其它各代不同也极受好评。出色的创新作品。

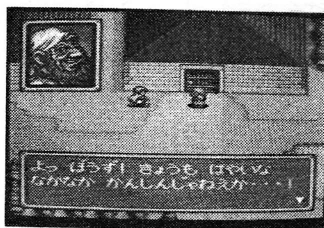


SLG类(战略模拟游戏)

光明Ⅳ古代的封印

(MD、CLIMAX、16M)

继承“众神的遗产”—— SHINNING FORCE 的续作。由于一群盗贼误开启了古代封印而使邪恶复活,继承勇者血统的主角为磨炼自己进行了新的冒险,游戏中所有系统都作了大幅度改进。



火炎之纹章

(SFC、NINTENDO、24M)

最热门的SLG作品,其剧情是FC的第一部“英雄战争篇”加上新的“暗黑战争篇”,构成两部气势辉煌的战争史诗。在近年很少能看到制作精良的传说战争SLG的情况下,本节目可算是脱颖而出的经典。



梦幻之星Ⅳ

(MD、SEGA、24M)

MD正统RPG的最强作品,带有科幻色彩的冒险故事。游戏中除了战斗系统及画面吸引玩家,还有着出色的庞大剧情设置,并且游戏中的动画展示更是一流水准。



信长野望—霸王传

(SFC、KOEI、16M)

信长野望系列的第四作,以最强的16M容量推出,其中再现了全日本战国时的64位大名共110座城池。有着三个年代的剧情。在设定方面还有新君主及改名系统,与个人电脑版十分相近。



新创世纪

(MD、SEGA、16M)

最新的ARPG作品。无论画面和操作均属上乘,剧中最突出的特点是丰富的剧情,这在过去ARPG中是一个普通的遗憾。大概在MD上的年度ARPG作品非此莫属。



大航海时代Ⅱ

(SFC/MD、KOEI、16M)

在世嘉和超任上均有推出的大航海时代续篇,共可选择六位主角,全球的港口、城市、集落也较一代大大增加。并且RPG的味道更浓厚了,每位主人公都各有不同的冒险目的及出身地,使整个游戏更加吸引人。



项　刘　记

（SFC、KOEI、12M）

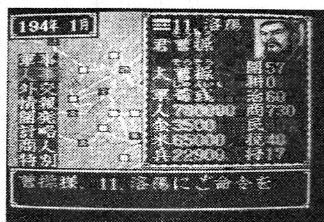
楚河汉界之争历来是为人们向往的历史，光荣公司当然不会错过这一上好题材，本节目与《三国志》、《信长野望》一样属于历史SLG类型，其中登场武将的数目之多是光荣公司的优良传统所在。



三国志Ⅲ

（SFC/MD、KOEI、12M）

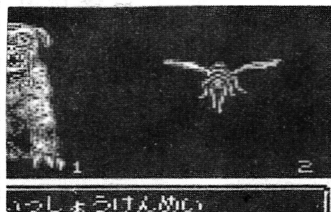
光荣公司的历史性经典作品，游戏中有着丰富的军略、政略指令，还有光荣的招牌式"新君主新武将"系统，可以像RPG那样自己去设定人物。虽然已推出很长时间，但仍值得推荐。



FEDA 正义之纹章

（SFC、YANOMAN、24M）

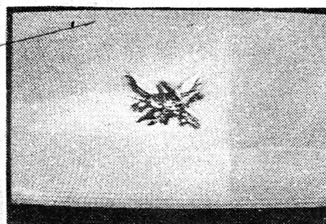
与MD的光明系列相似的作品，制作人正是当初光明之战系列作者中的一批。无论从人物造型、游戏方式还是世界设定都与光明系列极为相似，由于用上了24M的大容量，画面之出色也堪与"光明"比肩。



机械人大战 EX

（SFC、BANPRSTO、12M）

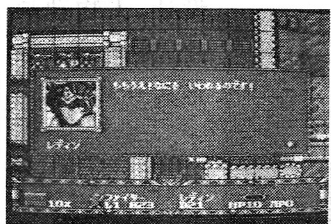
本着雷斯特最著名的机械人大战系列，对于广大SFC玩家一定不会陌生。游戏中集合了美、日版卡通中上百艘飞船及机械人，且全部是SD造型出场。



梦幻模拟战Ⅱ

（MD、SEGA、16M）

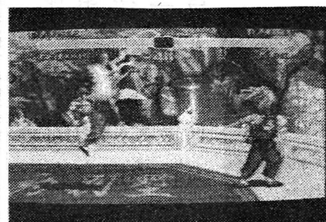
有MD招牌SLG之称的梦幻模拟战终于推出了续作。在一代的基础上增加了兵种和魔法，并且战斗和魔法的视觉效果比前作更加出色。其余改善后的系统也均比前作更上一层楼。



超级街头霸王Ⅱ

（SFC/MD、CAPCOM、40M）

以完全移植为目标，同时在两个机种上推出的最强对战节目。在MD版的设定中比超任版多了一项战斗选择（12人对战或16人对战），较之过去的系列作品增加了四位斗士和众多新技巧，画面也更为细致。



豪血寺一族

（SFC/MD、ATLUS、24M）

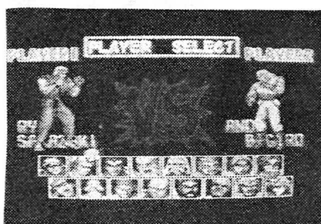
在国内一度是街机上的热门节目。阿特拉斯令人惊异的作品。可选择的斗士共有八位，背负着天上十二生肖的星象，为争夺豪血寺的盟主而互相挑战，游戏中的招式非常华丽。



饿狼传说特别篇

（SFC、TAKARA、32M）

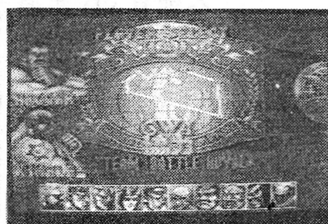
又一个从 SNK 街机上忠实移植的作品。一代的头目吉斯，喧哗战士达克、八极圣拳师唐，这三人再度登场；另外，还有一位隐藏战士：无敌之龙的坂崎·良在等待着与最强者交手。



摔 角 霸 王

（SFC、CAPCOM、24M）

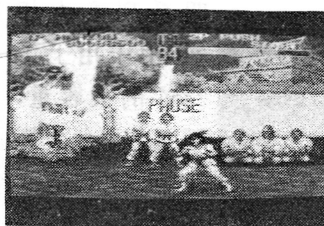
移植于街机的大型摔角强片，最多可进行四人对战。人物由著名的原哲夫设计并绘画，其中包括快打旋风的主角，市长哈格。人物的比例和完美的操作性都与街机无异。



世界英雄 Ⅱ

（SFC、SAURUS、24M）

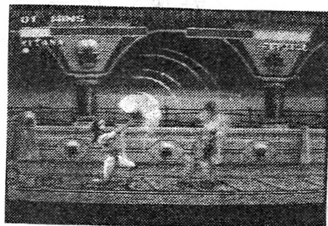
突破时空阻隔的英雄们又一次相聚在一起，这回的人物大大增加，对战招式也更为华丽了。比起一代增添了许多设计，如飞行道具击回、反擒与追加新技等。



龙争虎斗 Ⅱ

（SFC/MD、ENTER.T、24M）

在美版街机上大受欢迎的数码映像游戏，终于在 MD 和 SFC 同时出现了移植版本。和同类日版游戏相比它的指令操作较特殊。与一代相比，人物和场地、招式均增加了，而其最大魅力的杀人技依旧存在。



龙珠 Z 武勇烈传

（MD、BANDAI、16M）

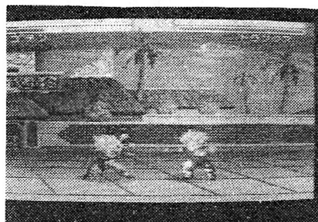
龙珠 Z 的对战节目终于在 MD 登场了，比起街机版及 SFC 版，增加了基纽特攻队的两位主力和龟派的克林等人。没有很新颖的设计，人物动画片式的轮廓处理是其一大特色。



龙珠 Z 超武斗传 Ⅲ

(SFC、BANDAI、16M)

魔神布欧登场！强劲的龙珠旋风下，BANDAI 又一个龙珠对战节目在 SFC 出现了。除了悟空、悟饭、悟天等主角外，界王神、达布拉也加入了战斗，强化后的 18 号也再度归来。一场好戏再度上演。



怒之铁拳 Ⅲ

(MD、SEGA、24M)

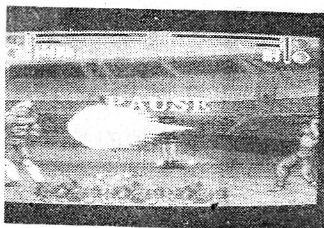
BARE KNUCKLE 系列的最新作，为粉碎 Mr. X 的阴谋，正邪战士再一次交手。游戏集合了一、二两代的操作特点，并且增加了大量新技。而且是多结局制作的场景音乐，美国味很重，十分电子化。



幽游白书之魔强统一战

(MD、SEGA、24M)

对应最新幽白剧情的大作，在 MD 隆重登场，这回借助大容量的制作，导入了多人对战系统。与 SFC 的格斗之章等等相比，有希望能在 MD 上掀起一阵更强的幽白热潮。



音速超人 Ⅱ

(SFC TAITO、12M)

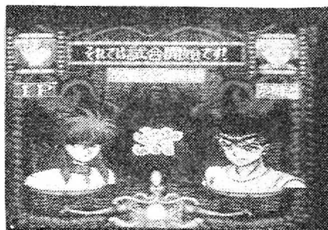
最快速的拳击手、最美的女斗士、最强的钢铁之男。音速超人集合了索妮亚和钢铁队长，三位超级英雄为了拯救世界而战。游戏操作性极佳，而众多敌人也相当有个性，并且招式很丰富。



幽 游 白 书

(SFC、NAMCO、16M)

开创新的对战形式 S. ACT 模拟格斗游戏的节目，剧情从原作开头一直到暗黑武术会，登场斗士共计十八位。由于是模拟格斗，不受视角的影响，所以战斗画面可以自由变换视点，有极强的临场感。



阿 拉 丁

(MD、DISNEY、16M)

迪斯尼与世嘉联合制作，卡通片改编的大型动作冒险游戏。其背景和人物画面由迪斯尼公司精心制作，而角色的动作之生动细腻也接近美版游戏的顶峰。其背景音乐和人语合成全部与电影无异。



火箭骑士

（MD、KONAMI、8M）

柯那米在MD上最精彩的作品，以高速运动和有个性的角色而著称。主人公是一只鼠科的骑士，为了保护大森林并拯救公主而与邪恶奋战，其画面和速度感堪与索尼克比肩。



恶魔城

（MD、KONAMI、8M）

魔城中的吸血鬼再度苏醒，继承西蒙血统的主角和另一位一心拯救女友的英雄在几百年后又一次制造了打倒妖魔的传说。全新的恶魔城依然充满旧日情怀，等着玩家去体验。



音速小子Ⅲ

（MD、SEGA、16M）

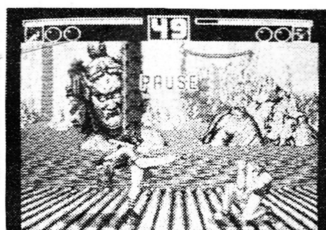
世嘉的招牌作品出到了第三作，比以前POWER UP&UP的SONIC为追寻失去的七宝石再次向险境冲击。游戏除了将过去的特点延续之外，还有着存档等新系统。



饿狼传说Ⅱ

（MD、TAKARA、24M）

饿狼传说系列之二，三位主人公在上届大会一年后的新格斗会上又遇到了新的挑战者。这次在剧场模式中可选用八名斗士，加上四名反面角色，共有十二人，是对应MD六键手柄的又一部重头戏。



电　精

（SFC、BANPRSTO、16M）

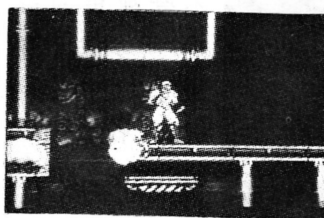
火爆刺激的打斗节目，在多数人印象中，本普雷斯特只会做一些Q版的游戏而鲜有类似作品。其风格独特，带有一点梦幻般的近未来色彩，在动作和打斗感觉方面制作手法也相当成熟。



超级忍Ⅱ

（MD、SEGA、8M）

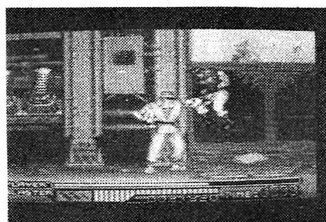
画面非常漂亮的作品。较之一代而言，其操作性和速度感都大为提高。主人公忍者胧丸要面对七关的连续作战，相信会让玩家紧张得透不过气来。它的音乐效果之强也是热门的因素之一。



忍者战士

（SFC、TAITO、12M）

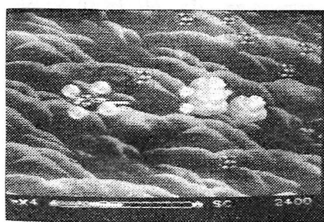
台托公司的动作名片，在MD－CD版的同名作品基础上作了大量改进，首先是主角加到三位，再有人物形象和动作充分改观，成为一个非常优秀的纯硬派节目。



雷　鸟Ⅳ

（MD、SEGA、16M）

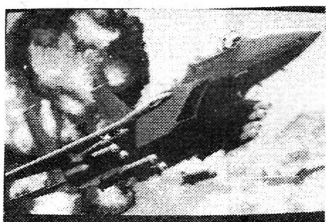
MD射击游戏的经典，以大画面、高度震撼的音响而著名，无论武器的效果还是机动的速度都近乎完美，是厂商在本节目的制作上运用了全新技术的成果。



F－117

（MD、SEGA、16M）

与电脑版同名作品相比具有更快的速度和更流畅的操作性，在舱内视觉的模拟射击游戏中可排入代表性作品之列。也是今年MD推出的头号主视窗射击游戏。



R－TYPE Ⅲ

（SFC、HUDSON、16M）

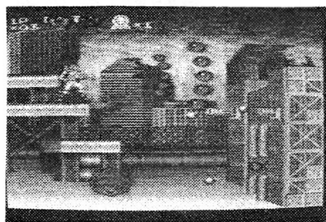
超级神龙号系列第三弹，被公认为最杰出的射击游戏，以高难度高质量威震四方。各种各样的武器系统及敌人的设计，还有背景和武器的视觉效果，可以说无不包含着制作者的苦心。



魂　斗　罗

（MD、KONAMI、16M）

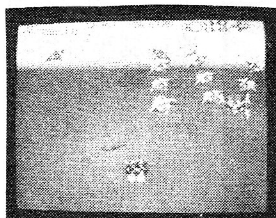
无可非议的射击大作，柯那米为此节目倾注了大量人力，而结果当然不同凡响。游戏主角可选择多位，武器也能够存贮好几份。最重要的还是其操作感，在MD节目中当排首位。



银河风暴

（SFC、KONAMI、8M）

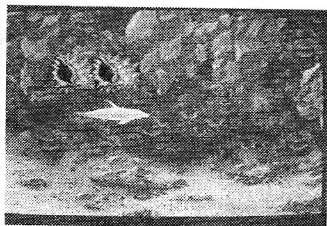
虽然也是早一些的节目，但仍有推荐的必要。柯那米在此节目中运用了最新的画面压缩回转技术，加上精心设计，使得其效果凌驾于许多大容量同类作品之上。



海豚冒险 Ⅱ

(MD、SEGA、16M)

世嘉享有盛名的海豚冒险续作,较前作拥有青出于蓝的出色视觉效果。并且加入了新的 3D 加分版,对于音乐的处理也加强了不少,使游戏的效果更美妙动人。



FX 赛车

(SFC、NINTENDO、8M)

超任继 STAR FOX 后第二个搭载 FX 晶片的游戏。充分利用 FX 的功能把三维发挥到了极致,游戏对于实体的真实性也下了一番功夫,虽然是3D 构成,但十分重视质感。



西 部 枪 神

(SFC、NATSUME、8M)

3D 视觉的射击游戏,由制作赤影战士和最终任务的 NATSUME 制作。游戏中的背景做得极为细致,其余方面如操作性等等均为上乘,人物的动作也相当流畅。



J(日本)联盟足球

(SFC、NAMCO、16M)

日本联盟足球的人物及赛事虽为他国玩家陌生,但高品位高水准才是畅销的关键。本节目在速度、操作和音响的临场感几方面均为同类作品之首,在日本国内认知度最高。



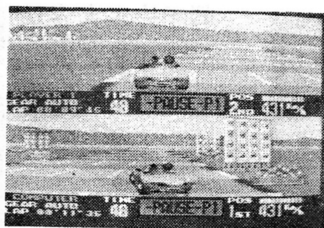
SPG 类(体育游戏)

RAC 类(赛车游戏)

OUT RUN

(MD、SEGA、16M)

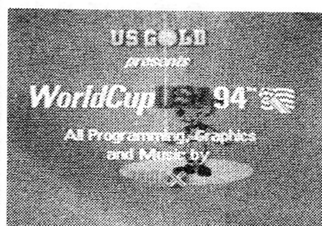
世嘉最出名的赛车节目,用 16M 的大容量把一切处理得尽善尽美。操作性和画面自是 Very good 不必多说,它的拟音系统尤为出色,无论加速或刹车都给玩家一种身临其境的听觉效果。



'94 世界杯大赛

(MD、SEGA、16M)

美国 SEGA 公司于大赛之际推出的 94' World Cup 在各个方面都可以称得上一流,队员带球、射球时的动作、观众席上加油助威的呐喊,完美地再现了足球大赛的盛况。



IBM—PC 游戏中文 TOP20 部

游戏	简介
1. 凯兰迪亚传奇 WESTWOOD 约 7MB GAVG	王子布兰登与小丑玛尔寇斗智斗勇的故事，轻松幽默又紧张刺激
2. 凯兰迪亚传奇 2—命运之手 WESTWOOD 17MB GAVG	年轻女巫师珊西亚阻止大手破坏凯兰迪亚大陆，比一代更华丽，迷题更令人头痛
3. 失落的封印 大宇 7MB RPG	意外失忆的王子通过与魔王的战斗终于恢复了记忆，典型的日式 RPG，人物造型可爱
4. 魔法门 3 之幻岛历险记 NEW WORLD COMPUTING 4MB RPG	各种职业的英雄共同探寻古鹿族的奥秘，经典美式 RPG，战斗·解迷·经营令人痴迷
5. 魔法门外传 1—星云之迷 NEW WORLD COMPUTING 14MB RPG	为解救苍生，英雄们再次与席恩王战斗，全新的魔法门冒险世界
6. 魔法门外传 2—黑暗魔君大反扑 NEW WORLD COMPUTING 22MB RPG	令人兴奋的“星云之迷＋黑暗魔君大反扑＝星云世界”
7. 魔界召唤 SSI 约 6MB RPG	织影魔对人类大举入侵，作为人类最后希望的你能否完成任务呢？机关＋迷题＋迷宫＋敌人
8. 福尔摩斯探案 E.A 18MB GAVG	开膛手杰克又出现了？福尔摩斯与华生又有的忙了，怀旧的画面令您仿佛回到了 18 世纪的伦敦
9. 倚天屠龙记 智冠 33MB RPG	武林至尊，宝刀屠龙，号令天下，莫敢不从。震撼的音效，头痛的迷题，激烈的战斗倾巢而出
10. 轩辕剑 2 大宇 12MB RPG	英雄行侠仗义，杀富济贫，斩妖屠魔，充满古风的音乐、场景，富有新意的 RPG
11. 魔眼杀机系列 SSI RPG	SSI 公司 AD&D 系列游戏主将，难度极高的 3D 迷宫 RPG
12. 大航海时代 2 KOEI 5MB RPG＋SLG	古代欧洲海上的交易、战斗，勾心斗角
13. 鬼屋魔影 2 INFOGRAM 18MB RPG	为救人只身闯入鬼屋与僵尸展开殊死搏斗，三维效果比一代更棒
14. 三国演义 智冠 4MB SLG	经典 SLG，初学者的必修课
15. 元朝秘史 KOEI 4MB SLG	草原雄鹰称雄亚洲
16. 魔道子 大宇 6MB ARPG	一代道祖张陵 VS 一代魔将窦宪
17. 正宗台湾十六张麻将 大宇 7MB 棋牌	真实的对战感，丰富的人物对话
18. 幻象雷电 大宇 射击	沙罗曼蛇类的纵版射击游戏，异常刺激
19. 美少女梦工厂 2 精讯代理 养成	把女儿培养成什么样的人呢？
20. 黑暗之蛊 CYBERDREAM 10MB GAVG	异形将胚胎注入你的大脑，从此你的生命只剩 72 小时，完全真人演出，恐怖之极

——那是在混乱的时代里出现的强者怪杰们，他们把自己的生命和一双铁拳头当作赌注，为了“胜利”这两个字喋血街头。

“街头霸王”



这是一个奉献给“每天战斗着的人们”的故事

STREET FIGHTER II 連載再開!!!



作者简介：神崎将臣

生于昭和 39 年(1964 年)8 月 17 日和 SF Ⅰ 的主角阿龙同龄属狮子座。童年时代，他希望能成为漫画家啦、演员啦或是电影导演什么的……。1985 年在《少年漫画》上以连载《HUNTER》而初出茅庐。现在他在《月刊少年 CATAI》(德间书店出版)，连载大型战国动作漫画《KAZE》得到好评。并且还领导着音乐喜剧剧团"密斯菲茨"，每天都进行着繁忙的工作。

ストリートファイターⅡ-RYU'

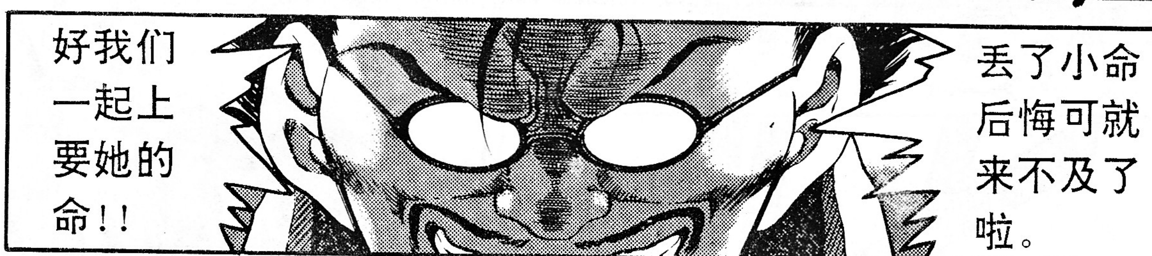
BATTLE 01: GHOST DREAM ISLAND



神崎将臣:代表作品

- HUNTER/白泉社出版
- 重机甲兵杰农/小学馆出版
- 万川集海(原作:小池一夫)/小学馆出版
- GUN CRISIS/里伊多漫画出版
- 风①—⑤/德间书店出版
- 此外,他还能加过若干游戏人物设计工作。









■街头霸王Ⅱ——龙①

收录了从1992年在"任天堂杂志"NO.10、11合并号到1992年NO.25号为止不定期登载的内容，由德间书店整理出版。附A5版改装型彩色封面，售价490日元（税后）

主要情节是：街头斗士们在已荒废的人工岛影子岛上经常进行风来坊擂台赛；龙和来自世界各国的、怀有不同目的的斗士们进行决斗的故事。



■街头霸王Ⅱ——龙②

收录了由93年任天堂杂志NO.1、2合并号到93年NO.13号为止的不定期登载的内容。由德间书店漫画集锦整理出版，正在上市中。附有A5改变型彩色封面，售价490日元(税后)。

主要情节是：在人工岛影子岛上有一个邪恶的秘密组织在黑暗中活动着，这个叫影子的邪恶组织的首领贝加制造出了可以控制人思想的迷药，并企图以此征服世界。而龙、春丽和古烈等勇士粉碎了他的阴谋。

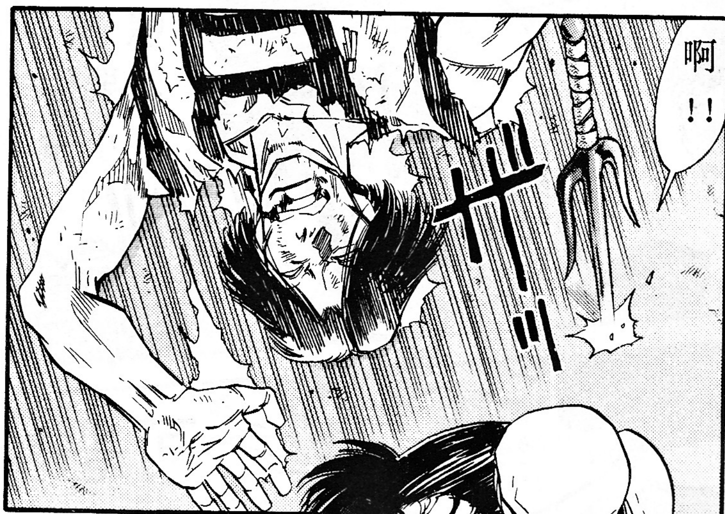


■漫画·街头霸王Ⅱ（海外版）

在香港、台湾等地上市出售的《街头霸王》也同样享有盛名。在电玩漫画上连载的《街头霸王——龙》从94年4月开始在美国、加拿大等国有英文版出售，每册约32页并附有彩色封面。预计到94年12月份将出版8册。每册售价美元两元九毛五分或加拿大元三元九角五分。

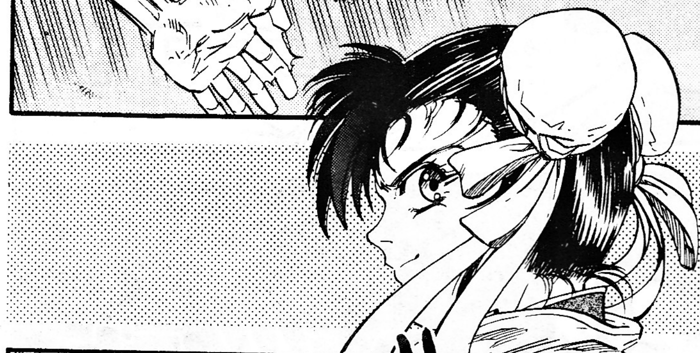
■Q音响的效果也是超级的！

“街霸Ⅱ”是由“街霸Ⅱ（八人版）”→“加强（12人版）”→“Turbo”→“超级（16人版）”→“超级X”进化而来的。从“超级”版开始，就已经配置了Q音响。以其立体音响效果而使“临场感”大大增加了。此外，“升龙拳”等绝招的配音也有所改变而显得更加真实了。“超级”以后的“街霸Ⅱ”，由于配置了音响效果逼真的50英寸音箱等大型音箱，使音响的部分也成为了一种享受。













■动画电影“街头霸王Ⅱ”

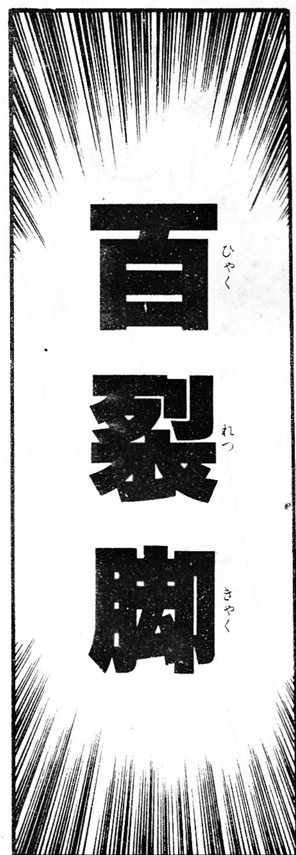
这是今年夏天新上映的《街霸Ⅱ》动画片。主要的制作成员都是原动画制作小组成员。导演是以《接触》而出名的杉井先生，绘画监制是实力派的大岛康弘、前田实、江口摩吏介三人。

音乐监制的两个人，TMN的小室哲哉和以《杰夫拜克》而知名的鸟山雄司。鸟山雄司业已灌制了《街头霸王一Ⅱ/アルうんう(啊尔拉伊拉)With 鸟山雄司》的改编版CD。而另一位音乐监制小室哲哉的工作是什么呢？

与此同时《街头霸王一Ⅱ》动画中的人物也开始招募推选，主要是二位女主角春丽和嘉米的形象，要求特别严格。而在募选人物形象和动画片制作，CAPCOM公司都忙得够瞧的了。











■《街霸Ⅱ》音乐(之一)

《街霸一Ⅱ》已经出版了很多CD,不但街机上的音乐,在不久前还出过一本SF.V歌集,叫做《STREET FIGHTERⅡ》现正发售之中。

《STREET FIGHTER》中音乐CD有许多家公司出版SONY、东芝EMI等,而《街霸一Ⅱ》也出过故事加音乐CD名叫《春丽飞翔传说》系列3种,分别是由东芝EMI,而在SF版所移植SF—Ⅱ为了纪念筋肉少年带,又出了一本SF—Ⅱ歌集名叫《战斗小子—百万兄弟》CD,而这首歌也收录在《筋少之大水锟歌集》。

编号 TFEC—88035—88035,售价:3300日元(税内)。



■从音乐看《街霸Ⅱ》(之二)

☆《街霸—Ⅱ》所有歌集和曲集名

· 91年3月21日STREETFIGHTER Ⅱ～G.S.M,CAPCOM4/街机歌集

· 91年11月21日STREETFGHTER Ⅱ～特别音乐

· 92年2月21日新声社·TVGAM音乐年鉴1991

· 92年12月16日热唱STREET FIGHTER Ⅱ

· 92年12月16日梦中的幻想/宫前真树

· 92年12月16日岚之男仙本淳—

· 93年2月19日G.S.M,CAPOM6～街机音乐



■从音乐《街霸Ⅱ》(之三)

☆《街霸—Ⅱ》所有歌集和曲集名

·93年3月19日热唱!! STREET FIGHTER Ⅱ 歌集篇

·93年3月19日热唱!! STREET FIGHTER Ⅱ 卡拉OK

·93年9月17日 STREET FIGHTER Ⅱ ·BOX

☆东芝 EMI

·92年7月15日 STREET FIGHTER ·春丽飞翔传说

·92年12月16日 STREET FIGHTER Ⅱ ·复仇的战士

·93年7月14日 STREET FIGHTER Ⅱ ·魔人之肖象

☆特依兹代理店

·92年6月21日战斗小子～百万兄弟



根据国际刑警组织特别扫毒行动队的情报，影子集团复活似乎确有其事。曾经消声匿迹的贝加为首的四大天王又在世界各地露出了蛛丝马迹。

——此外，更有甚者，最近他们好象在某地建立了据点，并准备靠他们手中精制的毒品而成为黑社会的大哥大。这种事绝对不能让它存在!!

■从音乐看《街霸Ⅱ》(之四)

☆索尼唱片

・94年1月21日超级 STREET FIGHTER Ⅱ/街机金曲集

・94年4月1日 STREET FIGHTER Ⅱ/特别音乐 With 鸟山雄司

正如上述，已为大家介绍过今年夏天《SF—Ⅱ》音乐监制由由鸟山雄司担当，而出这本 CD 也是由他担当，名称《STREET FIGHTER Ⅱ With 鸟山雄司》(暂称)。

但是，在《街霸—Ⅱ/特别音乐 With 鸟山雄司》中，没有以桑吉尔夫、布兰卡、本田、达尔锡、拜森以及贝加等为主题的歌曲，希望下次能够创作出来并收录到歌曲集里。



■超级街霸Ⅱ

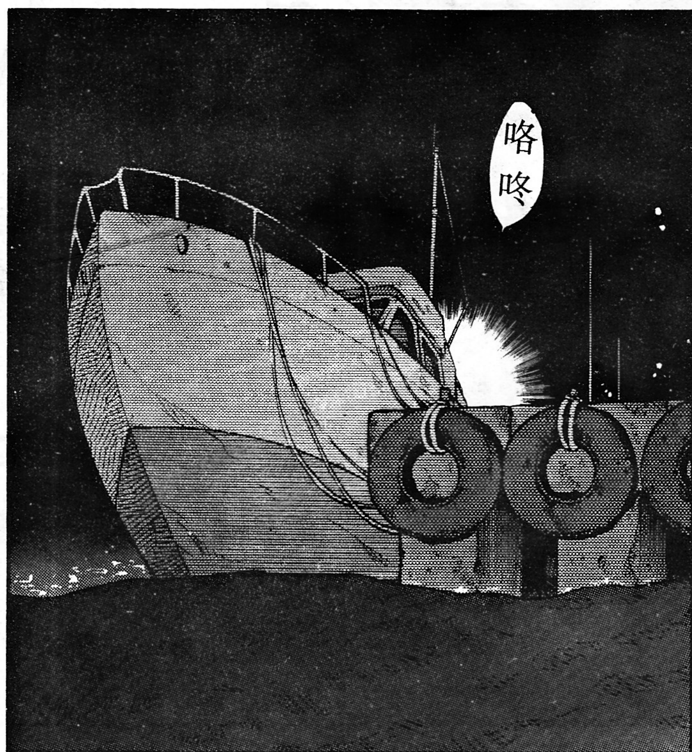
’94 国技馆的冠军霸主

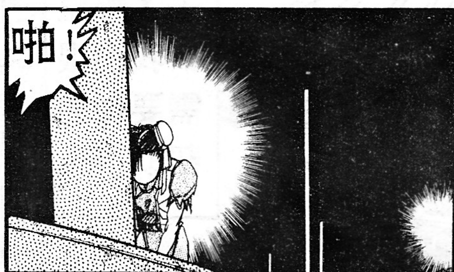
以参加人数和规模上同那些游戏杂志和店铺等举办的游戏大赛有着天壤之别的，由 CAPOM 公司主办的全日本战斗小子争霸赛，今年将继续举行。在今年 8 月 10 日准备在国技馆举行的决胜大赛中，将由在全国规模预选中获胜的选手和通过抽选而获得选手证的选手参加。

在去年《街霸—Ⅱ Turbo’93 国技馆冠军争霸赛》中，共有来自日本全国各地约 8000 人在国技馆集结。决胜战是在使用萨卡特的中野贵博君和使龙的北村明史君之间进行，就象街机（ARC）的《街头霸王》一样，两人对战。在三局两胜战中，最后，格斗王萨卡特＝中野贵博君以 2：0 获得优胜。去年的霸主——中野君从此拥有种子选手权。而……今年的霸主又是谁呢？

"我决定自己一个人先去影子集团基地搜查。"

"现在只身一人准备从南面潜入，希望你看到此信后，马上和我联络一起战斗。春丽"







■《街霸Ⅱ》的 CM 又将如何？

在 92 年；由水野美纪小姐和 RYU 君扮演的春丽和龙，表演了以旋风脚和波动拳进行格斗的镜头。在 93 年，仍然是水野美纪小组饰运用气功拳的春丽—《月·春丽》，以及被瀑布击打的古烈—《古烈 VS 贝加》2 种出台。此外，94 年春的《超级街霸—ⅡX》的 CM 上映，嘉米的艳姿也真实地登场。而在 Arcado Game（街机）方面，以出售音箱为主由于一般的视听者很难承 受，所以使 CM 本身成为极难得的享受。

迄今为止的 CM，正在海外进行外景拍摄，并且还有很多没登场的人物。今夏就期待着 SFC 版的《超级街霸—Ⅱ》的 CM 出台了。音乐是否仍然是"战斗少女族"呢？





■大洋彼岸的英雄人物

在美国,到底还是美国军官古烈最受欢迎了。甚至古烈的图象还成为《任天堂》的封面。在欧洲、美国圈里,古烈和 KEN 最受人喜爱,而作为罪恶魔王的魅力,贝加也很受欢迎。在香港和台湾最受欢迎的人物便是春丽和飞龙吗?而在漫画《街头霸王》中只有春丽和阿龙是主角。

先不说漫画,在美国最受欢迎的人物造型玩偶是“G·I·JOE”。但是,龙和春丽等街霸Ⅱ的玩偶也推向市场并博得了好评,现在数目惊人的,附有 SFⅡ造型的商品正被出售。SFⅡ已成为跨越国界,跨越语言的全世界受欢迎的节目了。以此为契机而对日本感兴趣、学习日本的东西的孩子们恐怕也有不少吧。

古烈!?





■似是而非的SF Ⅱ

·狂想机会

一种面向孩子们的有奖游戏，可以获得一套图片和奖牌。是将给出的几种部件组合起来，虽然只是一种单纯的拼图游戏，但可并不容易。要把全套SF Ⅱ奖牌弄到手，恐怕还真得苦费心机哩。

·“打地老鼠”

AOU初次见到“打地老鼠”游戏。以附属的锤子击打地老鼠而体力计产生变动……的游戏。而新型设计是把屏幕上显示的画面改成相应的SF Ⅱ画面。地老鼠的形象也成了贝加的形象，非常滑稽。也只有SF Ⅱ类是能进行对战的。说起来可真累人啊。

但是春丽小姐，影子集团的复活可不只关系到你一个人。我们也很想打倒它!?



■龙（RYU）

出生日期：昭和 39 年（1964 年）7 月 21 日

身高：175cm 体重：68kg

三围：B112・W81・H85　血型：O

最喜欢的东西：习武、水上房间

最讨厌的东西：阴云

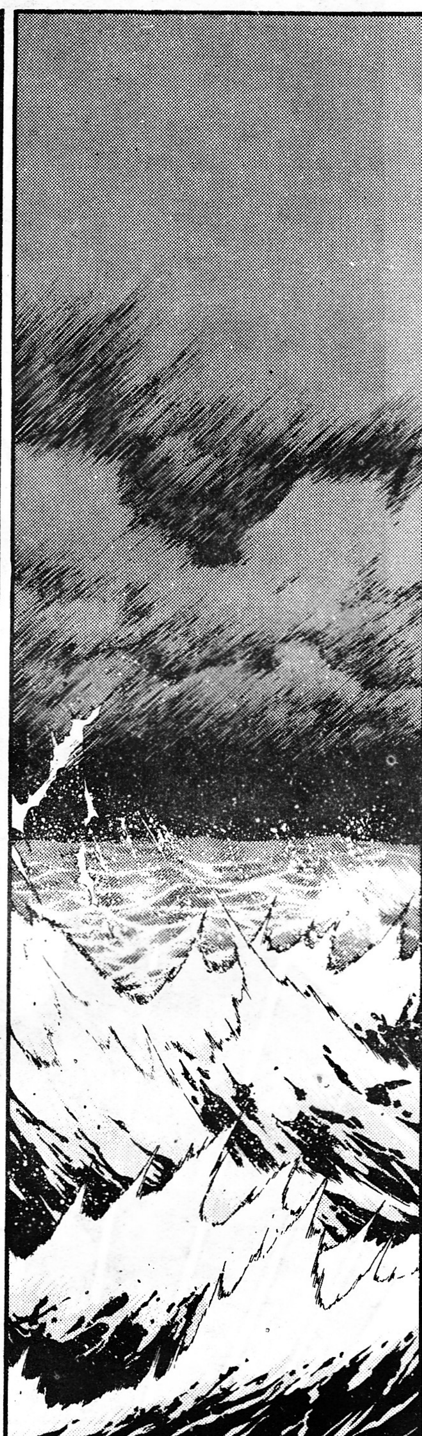
为了成为一名真正的格斗家而不断旅行和修行。被师出同门的对手 KEN 所启发“我要打遍天下高手”，并为此而周游世界修炼武艺。

波动拳、升龙拳等气功之技最为拿手。曾和泰拳之王萨卡特（现在是邪恶密组织影子集团四大天王之一）决过死战，以升龙拳在萨卡特胸口留下伤痕。在最新《超级 SF Ⅱ X》中，有个身穿背后写有“天”字的功夫衫，使用波动拳和升龙拳的男子登场，使人不禁想起龙和 KEN。

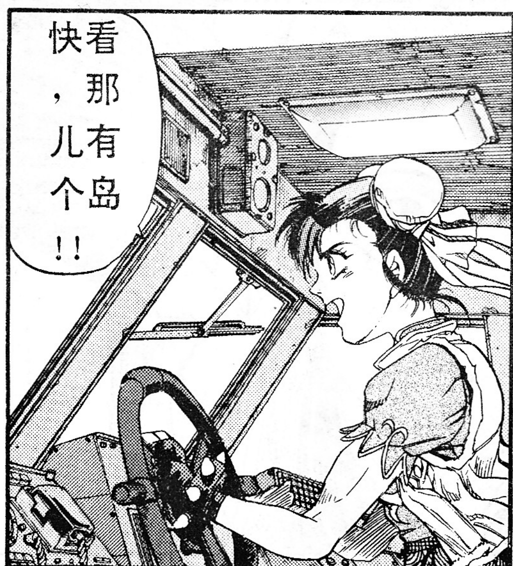
龙在今年夏公映的动画片中也是主角，这个属巨蟹座的热血男儿永不知疲倦。











■春丽 CHUN LI

身高：170cm　　体重：秘密

三围：B88・W58・H90　　血型 A

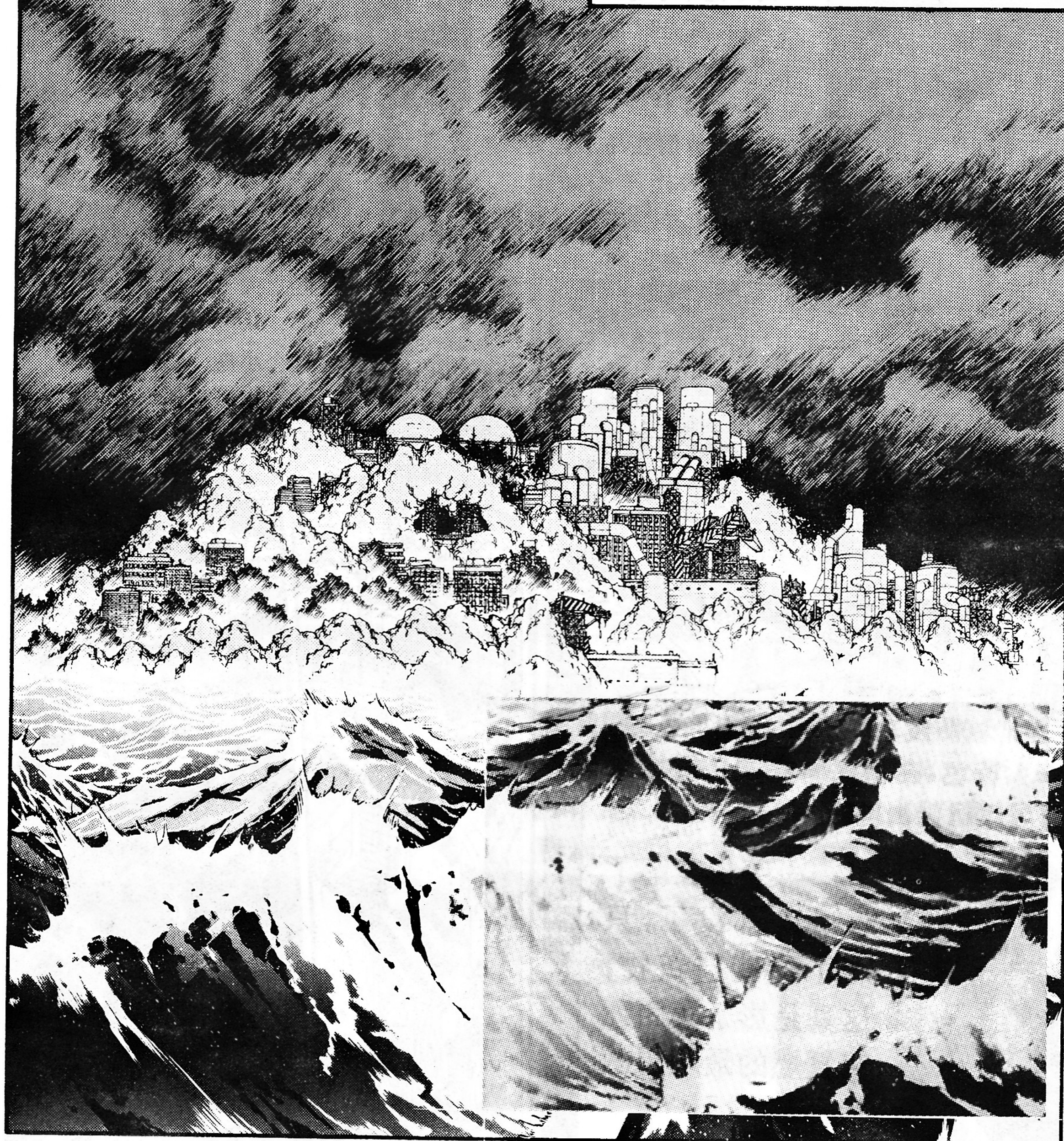
喜好：丝绸、水果　　厌恶：贝加

自幼随父学习中国拳术，是一个行动迅疾，善使百裂脚和旋转脚等功夫的女性格斗家。

自从身为毒品搜查官的父亲失踪后，她继承父业而成为毒品搜查官，为寻找父亲奔走世界各地。并在搜查地，发现了有个邪恶的秘密组织“影子集团”在暗中做案。

就象她不愿公开体重一样，她在一些方面和一般的女孩子没什么两样，或者她也有着和平常的女孩子们相同的梦想呢。

92年、93年的SFC版的CM中，是由水野美纪小姐扮演春丽，而今年又如何呢？



■肯 KEN

出生日期:1965年2月14日　　身高:176cm

体重:76kg

三围:B114·W82·H86　　血型:B

喜好:滑板、细面条　　厌恶:梅子干

虽是去美国进行习武修行,但却由于和恋人艾丽莎幽会而沉溺于甜蜜的生活,忘却了战斗。但来自同一师门下苦练武技的龙的信,终于唤起了在他身上沉睡的格斗家的热血。

和同门的龙一样,善使波动拳、升龙拳等气功技,以及漂亮耐看的龙卷旋风脚。最近,其功力似乎已远在龙之上,这是否也是修行的作用呢?

金色头发,甜甜的笑容以及显眼的大红功夫衫,使他在女孩子心中有绝对优势。生日2月14日又是情人节,可以说真是战场、情场的双重幸运儿了。

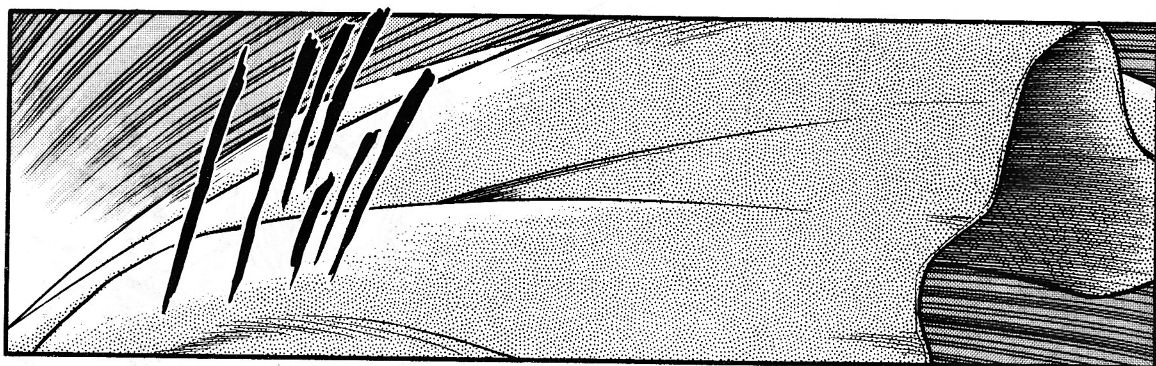


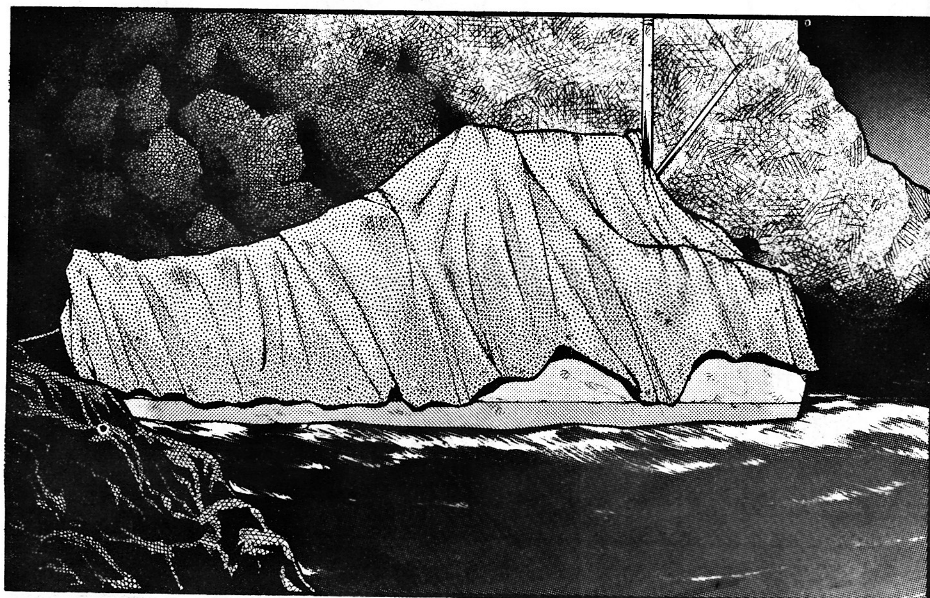
■古烈 J·GUILE

出生日期：1960年12月23日　　身高：182cm
体重：86kg　　三围：B125·W89·H89　　血型：O
喜好：美国咖啡 厌恶：在日本被龙强行请吃大豆

是美国空军的少佐。善用波动手刀，快速背摔和空中回旋脚刀……等迅速有效的绝招。同一部队战友查理被杀了，为了报仇他没有同妻子女儿告别就出门了。从查理临终的遗言中，得知影子集团，从而开始寻找其首领，能操纵别人意志力的贝加(VEGA)

军队的识别牌(战场上惨死的尸体经常无从辨认，因此士兵们都随身挂着写有姓名等的识别牌)自己的一块和查理的一块都贴身挂在胸前，以示复仇决心。

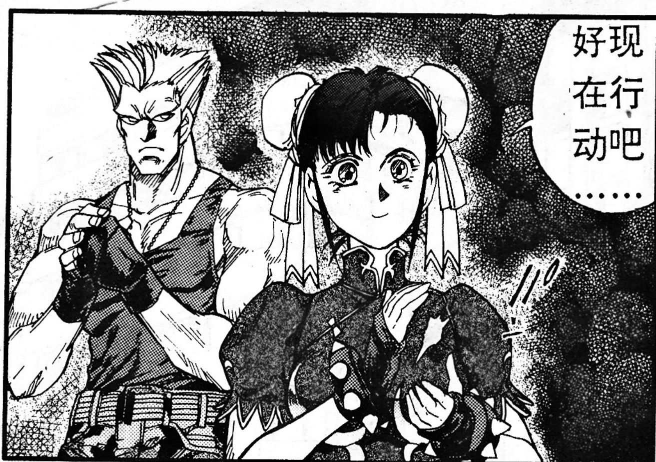












■嘉米 CAMMY

出生日期:1974年1月6日　　身高:164cm　　体重:46kg

三围:B86 W57 H88　　血型:B

厌恶:在心情不好时看到的一切东西。喜好:猫

无论发生什么事,都是女王陛下的忠实仆人＝传统的英国情报部特殊工作人员。几年前,当她在军队训练设施上摔伤时被救起来却丧失了记忆,并从此开始在霍夫曼大尉的指导下接受训练,又被选拔为特殊工作人员中的一员。

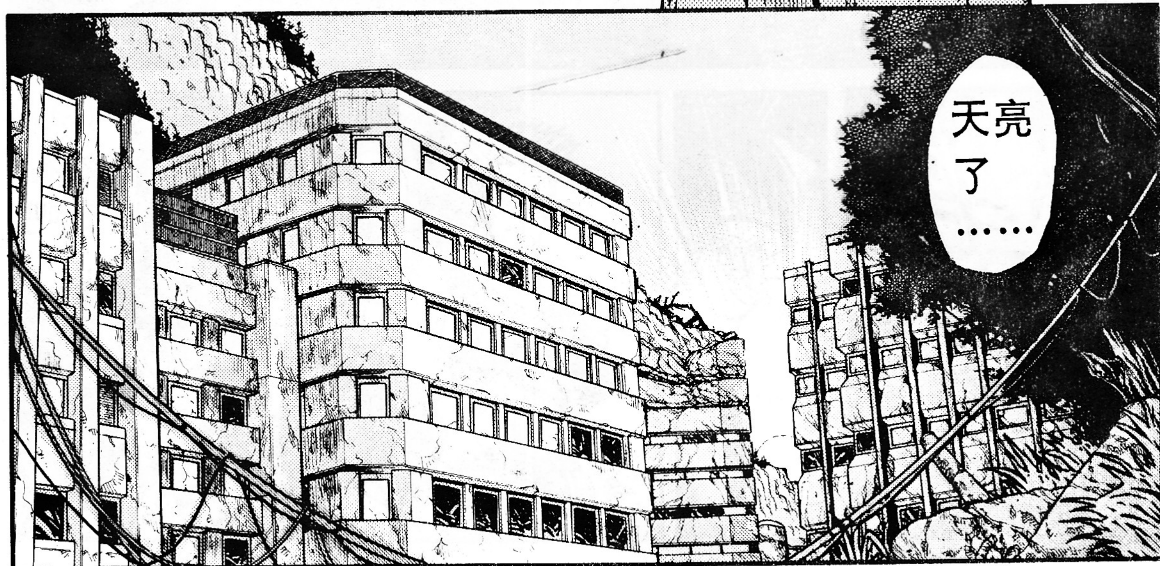
由于上述原因,其姓名、出生日期等等真实情况不明,只能从她被救时在身上发现的身份卡刻着“CAMM740106”字样推测。嘉米本人也只有被军队救护后的记忆。

她接到了任务,要抓住在英国活动的违法毒品输送组织LA—66。暗号名“影子”的真正操纵者……









■猎鹰 T・HAWK

出生日期：1959 年 7 月 21 日　　身高：230cm

体重：162kg

三围：B144・W98・H112　　血型：O

喜好：动物、头饰 厌恶：谎言

一直和年逾 70 的老父阿罗依奥・霍克从事林业以及向游客出售木雕纪念品，过着平静的生活。直到父亲死的时候，才得知 30 年前有一个叫“影子”的武装集团烧毁了村庄，把人们逐出了“圣地”。父亲死后，他作为自豪的桑达夫特族最后的男子汉，为了夺回失去的圣地而向贝加挑战。他头上的红色羽饰正是亡父的遗物。

根据父亲遗言，率人烧毁村庄屠杀族人的魔王贝加身着黑色披风，30 年后他仍然容貌不改。是否象传说中的将灵魂卖给恶魔从而长生不老呢？



■飞龙 FEI LONG

出生日期:1969年4月23日　　身高:172cm　　体重:60kg

三围:B108・W76・H80　　血型:O

喜好:功夫,一人做一人当。　　厌恶:无力、无情、无怜悯

属于直肠热心,男儿流血不流泪的硬汉。功夫娴熟,格斗判断力强,善于快速连续攻击。香港生香港长,6岁时开始练功直到18岁,作为替身演员进入电影圈,其功夫动作镜头轰动一时而一举成名,实现了从小立下的愿望。成为电影名星的飞龙,为了考察自己多年练就的功夫,决定参加一年一度的非正式高手比试——“世界格斗锦标赛”。



■迪杰 DEE JAY

出生日期：1965 年 10 月 31 日　　身高：184cm

体重：92kg

三围：B130・W89・H94　　血型：AB

喜好：叫喊，歌唱，跳舞　　厌恶：静寂

一年前乐坛中升起的新星，音乐会场场爆满，灌制的 CD 唱片突破百万，牙买加首席音乐家，同时也是一位格斗家，双料天才。他是一个睡着的时候都会大笑不止的乐观的牙买加人。

他的曲子"Maximum"的轰动并不能使他满足，还要达到更高的境界。在格斗比赛时，他发现在攻击和防御的节奏中，包含着一些从未感受到的东西。虽然正面临着新曲的灌制，但他毅然辞去了经济人的安排，为了寻求新的音乐而开始了旅程。



■布兰卡 BLANKA

出生日期:1966年2月12日　　身高:192cm

体重:98kg

三围:B188·W120·H172　　血型:B

喜好:翻斤斗　　厌恶:军队

幼年时乘坐的飞机坠毁而他落入亚玛逊河得生,在森林里长大过着野兽生活。因为和电鳗博斗使身内有了1200伏电击技和闪电雷鸣术。空翻攻击是生来就有的天赋,本名叫吉米 JIMMY



■达尔锡 DHALSIM

出生日期:1952年11月22日　　身高:177cm

体重:48kg

※身高和体重可以用瑜珈功夫在一定程度上自由变化。

三围:B107・W46・H65　　血型:O

喜好:咖喱,瞑想。　　厌恶:甜食

为了幼小的孩子,虽然明知用瑜珈功夫会伤人是不好的事,但仍然置身于战斗中,他有一个非常美丽的妻子和可爱的小儿子达塔。



■本田 E·HONDA

出生日期:昭和 35 年(1960 年)11 月 3 日

身高:185cm　　体重:137kg

三围:B212·W180·H210　　血型:A

喜好:饭团,沙锅料理,洗澡。　　厌恶:优柔寡断

性格豪爽,为了让全世界都知道日本文化和相朴的精彩而来的"大关"级相朴高手。难道这就是生在文化节的男子命中注定的么?



■吉尔夫 ZANGIEF

出生日期:1956年6月1日。　身高:211cm

体重:115kg

三围:B163・W128・H150　血型:A

喜好:摔跤,哥萨克舞蹈。

厌恶:波动拳,瑜珈火焰,飞行手刀,虎波动(因为他认为气功不是真正的格斗技)

有着钢铁般体格的俄罗斯摔跤手,由他而联想到身体魁梧的慈父形象的少男少女还真不少呢。





■拜森 BISON

出生日期:1968年9月4日。　　身高:198cm

体重:102kg

三围:B120・W89・H100　　血型:A

喜好:女人,威士忌,打击。　厌恶:鱼,算数,努力。

想以自己有力的拳击而在美国实现梦想,于是来到了拉斯维加斯。最拿手的是强力拳击术,前冲上钩拳等等。是贝加率领的邪恶组织影子集团的四大天王之一。

他总做出一副凶恶可怕的表情,是四大天王中最年轻,有着非凡才能的格斗家。

关于拜森的一个谜团,是其必杀技前冲上钩拳之能量级,到7级再提升并不是8级,而直接是FINAL最终一拳。这是为什么呢?是因为他很讨厌算算数(并非数字)的缘故。

所以拜森这个人请多谅解,也算是个小插曲吧。象这个样子若和他有什么数字上争执可就倒霉了。



■巴洛克 BALROG

出生日期：1967年1月27日。　身高：186cm

体重：72kg

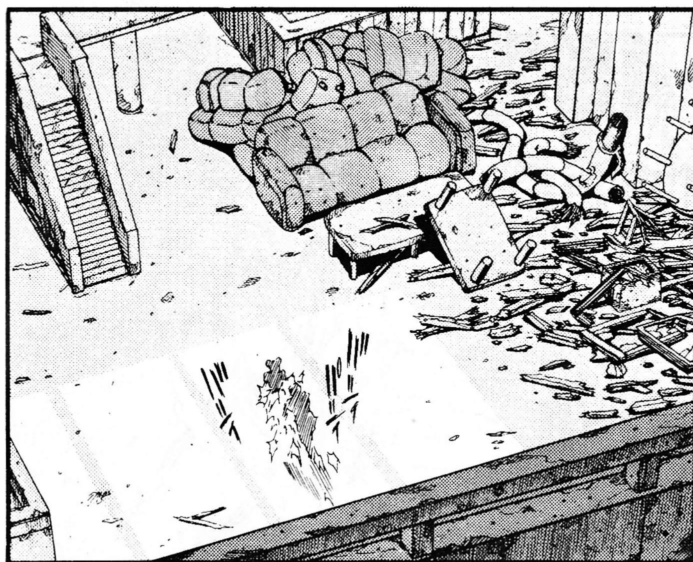
•三围：B121·W73·H83　血型：O

喜好：美丽的东西，自己。　厌恶：比自己美的＝春丽？

天生的敏捷加上日本古来的忍术而造就的西班牙忍者。巴塞罗那强打攻击等极为拿手。对"美"的执着追求，已到了变态的地步。

在最初的《SF Ⅰ》中，假面下的脸只有被打得头破血流才能看见。而现在，在美丽假面下的面容从最开始就能看见。而当他爬上铁丝网，一副"只有自己的身材最美"的陶醉神气，恐怕在所有人物当中是最厉害的吧。

在实力上大概有点问题。但在性格上，四大天王中要说最特殊和极端的，恐怕还得数巴洛克吧。







春丽看招

!!

■萨卡特 SAGAT

出生日期:1955 年 7 月 2 日。　　身高:226cm

体重:78kg

三围:B130・W86・H95　　血型:B

喜好:强有力的对手。　　厌恶:升龙拳

曾在泰国拳方面所向无敌的格斗士,而今成为贝加手下邪恶组织“影子”的第二把手。

具有不屈的精神,为了打败宿敌龙,他从来不忘进行刻苦的修炼。领悟了泰式升龙拳“猛虎上击拳”,可以说作为一个格斗家,身上时刻沸腾着战斗之血。根据设定,他是一个有辱必雪的人物。

在 93 年冠军争霸赛上,谁都不能忘记萨卡特是最强的斗士。

增加了 4 个新斗士的今年,在国技馆的争霸中,萨卡特能否二连冠呢?





■贝加 VEGA

出生日期:? 年 4 月 17 日　　身高:182cm　　体重:80kg

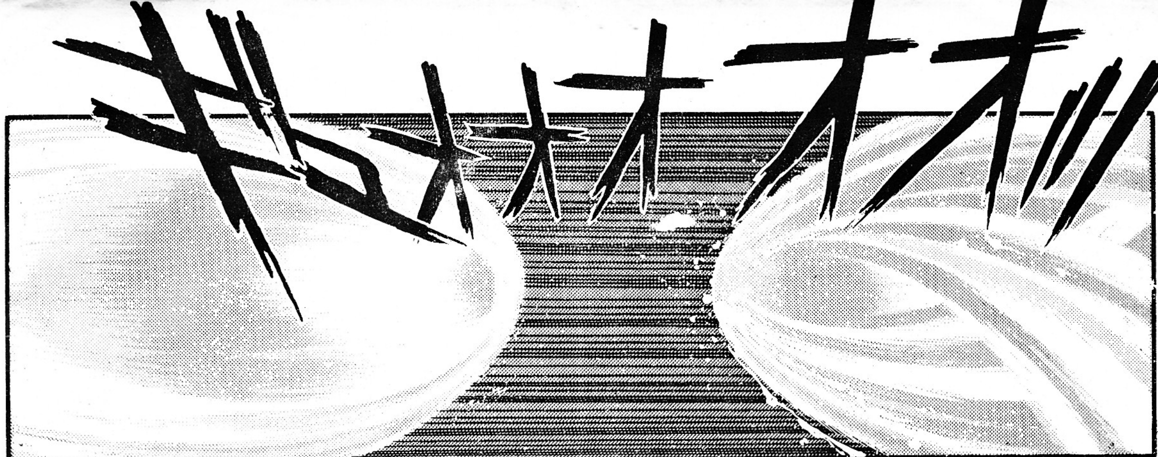
三围:B129・W85・H91　　血型:A

喜好:征服世界。　　厌恶:弱小的东西,无能的部下

靠秘密组织影子集团、迷药以及自己的双拳企图征服世界的魔王。有控制精神之魔力,传说,他在 30 年前开始就不再变老。

能够把 3 个各怀鬼胎的部下:拜森、巴洛克、萨卡特收拢到一起,成为征服世界的魔头霸主,而又带头活动……其行为完全符合多面手 A 型的性格。

在对 CPU(电脑)战中以其强有力的必杀技给玩友们留下了深刻的印象,虽然他是个反面角色,但是在美国等海外各地,居然极受欢迎。



TO BE CONTINUED

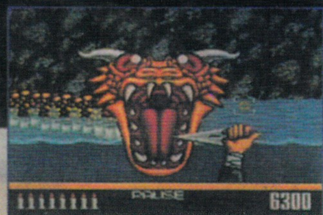
ファミマガNo.15(7月15日発売)につづく


中国第一本电子游戏杂志
GAME集中营
创刊号
1994年
6月
霸王的大陆
战略全篇指导
光明与黑暗Ⅱ
电子游戏节目十年(一)
《街霸Ⅱ》制作者访谈录
超级忍Ⅱ
七龙珠Ⅱ
新卡快讯
街机三国Ⅱ最强攻略
三国游戏纵横谈
谈CAPCOM
游戏新闻眼
電子游戲
软件

电子游戏软件

九四年合订本









定价：19.80元



特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球

